
ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC
Nº9 5€
GAMES TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
¡DOBLE PÓSTER DE ZELDA Y SEGA DE REGALO EN EL INTERIOR!
DOSSIER BEAT'EM UP
FINAL FIGHT, STREETS OF RAGE... ¡REVIVE ESTE GÉNERO DE LUCHA!
NOVEDADES
SKIES OF ARCADIA LEGEND
RESIDENT EVIL DEAD AIM
DYNASTY WARRIORS 4
STEEL BATALLION
SAKURA TAISEN
PREVIEWS
MEGAMAN NETWORK TRANS.
FINAL FANTASY CRYSTAL C.
SOUL CALIBUR 2
ARC THE LAD IV
REPORTAJE
LA HISTORIA DE LOS STREET FIGHTER
THE LEGEND OF ZELDA
the Wind Waker
¡LINK REGRESA EN EL JUEGO MÁS ESPERADO DE GAMECUBE!
8 414090 202817
00009



Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Daniel Mari ~ Orikom
Den ~ Ryofu
Ignacio Muñoz ~ Real CaoCao
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José Moreno ~ Evil Ryu
Luis Garrido ~ Burnside
Sebástian Carlozzi ~ Shinobi
Búho, Dan, y las fuerzas Especiales

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA
suscripciones@aresinf.com



Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General: Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico: JOSÉ GARCÍA

Administración: ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

EDITORIAL

¿Beat'em up? ¿Qué es eso?. Seguramente esa pregunta se la ha formulado más de uno al leer la temática del dossier de este mes. Otros habrán recordado aquel maravilloso género, que hasta mediados de los 90 arrastraba a legiones de jugadores a los salones recreativos.
"Juegos de mamporros", "lucha de ir avanzando", "yo contra el barrio" y así hasta -vete a saber- la cantidad de definiciones que se le han dado a los beat'em up, pues el nombre técnico del género no es que fuera muy conocido por la mayoría.
Con nuestro dossier queremos romper una lanza a favor de un género que actualmente está injustamente marginado. Queremos hacer recordar algunos de sus juegos favoritos, a todo aquel que se dejara sus monedas en los recreativos hace una década.
Realmente el objetivo principal del dossier es dar a conocer esta serie de juegos a los jugones más jóvenes, sobre todo a aquellos que empezaron jugando con las 3D. Con toda probabilidad, al ver algún título de los que aparecen en el especial os parecerá de risa, comparado con la calidad gráfica de hoy en día. Pero si decidís echar alguna partida, descubriréis una jugabilidad "de las de antes", difícil será que paréis de jugar hasta acabároslo.

José Ángel Ciudad

[¡Última hora!]

Konami lanzará un remake de ***Metal Gear Solid*** en exclusiva para **Gamecube**, bajo el nombre de ***Metal Gear Solid The Twin Snakes***.
En el desarrollo del juego, **Hideo Kojima** y **Shigeru Miyamoto** han unido fuerzas para crear esta nueva versión del juego. Ambos supervisarán el trabajo de **Silicon Knights** (creadores de ***Eternal Darkness***), a quienes se les ha encargado el proyecto.
Este título vendrá a equivaler al remake de ***Resident Evil***, es decir, un juego prácticamente nuevo, lejos de añadir un par de tonterías como se nos suele tener acostumbrados.

[Fe de erratas]

Con las prisas por acabar a tiempo el pasado número 8, se nos escaparon algunos fallos en la maquetación de algunas páginas.
En un acto de humildad y compromiso con vosotros, nuestros lectores, queremos hacéroslo saber.

- Los juegos ***E-Motion*** y ***Budokan***, de la sección Viejas Glorias son de **Commodore Amiga**, no de **Commodore 64** como se indica en el encabezado. El fallo fue de maquetación a la hora de indicar la plataforma del juego. Las prisas hicieron que al teclear "**Commodore**", automáticamente escribiera detrás "**64**". Al leer los artículos, vemos como ***Orikom*** (el autor de los mismos) deja claro que la versión comentada de ambos juegos era la de **Amiga**.
- En la *review* de ***Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*** se nos coló una imagen de ***Devil May Cry 2***. No sabemos muy bien cómo fue a parar ahí, pero sospechamos que fue por tener el mismo nombre de archivo que la imagen que tocaba colocar.
- En el especial **Treasure**: ***MC Donnald's Treasure Land*** no es de **Nintendo 64**, sino de **Mega Drive**, como se indica en el texto del artículo. Lo que sí es cierto es su año de lanzamiento: 1993.
- Siguiendo en el especial, en el artículo de ***Freak Out*** aparecieron las imágenes de ***Bangaioh***, que estaba situado en esa misma página. Las prisas nunca son buenas.
- En el CD, apartado música, aparecen pistas de ***Panzer Dragoon Orta*** como si fuera de ***Phantasy Star Online 1 & 2***. Esto se debe a que en un principio incluíamos pistas de ambos juegos, pero descartamos las de ***PSO*** por falta de espacio. Las prisas nos jugaron una mala pasada y asociamos las pistas de ***PDO*** como si fueran de ***PSO***. Si os fijáis, el nombre del directorio es "***PDO OST***"

Como se puede observar, son fallos que en ningún momento inducen a error, pues al leer los respectivos artículos (o explorar el CD), todo queda aclarado por sí mismo.

Games Tech
Pasaje Mercuri, s/n nave 12 -
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

www.aresinf.com
www.gamestonline.com
gamestech@aresinf.com
IRC Hispano > #Gamest

Todo depende del punto de vista



de cómo se escribe, se lee...

NÚMERO 9

MAYO / 2003





06 Noticias
10 First Impression
14 Coming Soon
18 Now On Sale
36 Nihon Anime Games
37 El castañazo del mes
38 Los juegos Tres Delicias
45 Dossier Beat'em Up
65 Viejas Glorias
72 The Combo Machine World
74 Let's Cosplay!
76 El rincón del Búho
78 Special Forces Mail
80 Master Tricks
81 Games Tech Top 10







First Impression:
Final Fantasy Crystal Chronicle





Games Tech Special:
Dossier Beat'em Up





Coming Soon:
Soul Calibur 2





The Combo Machine World:
Cronología de Street Fighter





Now on Sale:
Legend of Zelda the Wind Waker





El rincón del Búho
Edición especial Royal Rumble

Por Sir Arthur



Con el motivo del lanzamiento en Europa de ***Ikaruga*** (ya que como siempre somos los últimos en tener los juegos) en la página de *Internet* que publicamos el mes pasado (**http://www.ikaruga-atari.net**) se ha abierto un torneo mundial, en el cual a los 5 primeros jugadores se les obsequiará con unas placas conmemorativas (los tres primeros recibirán unas muy chulas, como podéis ver en la foto y los otros 2 restantes la que parece cristal). Se podrá competir en *arcade* o *prototipo* en el modo *Challenger*. Si ya de por sí el torneo era de lo más interesante, ahora se va a hacer increíble.



Para aumentar el número de títulos, **Namco** también se apunta al carro de los *RPG* en **GameCube**. El juego en cuestión será otro de la franquicia ***Tales*** en concreto ***Tales of Symphonia***.

Sega ha anunciado el desarrollo de ***Phantasy Star Online Episode III:***



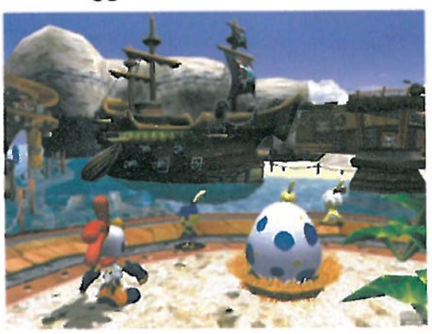
C.A.R.D Revolution. El sistema de batalla pasa de activo a un modo pasivo por turnos, en el que podremos usar nuestras cartas para atacar, defender, etc. No nos acaba de convencer esta idea a lo ***Pokemon***.

La nueva entrega de ***Mario Kart*** se la conocerá como ***Mario Kart Double Dash***. Esta vez en un mismo *kart* se podran llevar 2 personajes. Los elegidos son *Mario, Luigi, Peach, Baby Mario, Baby Luigi, Yoghi, Birdo, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Diddy Kong, Bowser, Bowser Jr, Koopa y Paratoopa*) ya de paso se podía haber incluido a *Link* (aunque no sea del universo Mario). El personaje de delante se encargará de la conducción y el de detrás de dar por *c...* , digo de hacernos las cosas más complicadas con la ayuda de sus 6 *items* comunes y 8 individuales, que tendrá cada personaje.





Los usuarios de **GameCube** están de enhorabuena y si son fans del **Sonic Team** mejor, ya que dicho equipo de programación ha presentado un nuevo juego de plataformas que nada tiene que ver con ***Sonic*** o ***Nights.*** El título llamado ***Billy Hatcher And The Giant Egg***.



El *remake* de ***Sonic Adventure*** (***DX***) se pondrá a la venta para **GameCube** con alguna novedad, aunque no aportará nada nuevo que sea muy sustancial (algunas mejoras gráficas y poco más). La fecha elegida será el 19 de Junio.



Sólo faltaba por aparecer ***Resident Evil Code: Veronica X*** para el cubo de **Nintendo**. Pues bien, ya está confirmado por **Capcom**.

Pikmin 2 ya está en desarrollo y aquí tenéis las primeras imágenes de lo que parece el juego casi acabado.



PlayStation®2

Headhunter 2 tendrá una versión para **PS2**, ***HeadHunter 2 Redemption*** continuará las andanzas de Jack Wade que tan buen sabor de boca nos dejó en su versión de **Dreamcast** y **PS2**. En esta nueva entrega, *Jack* contará con la ayuda de un personaje femenino llamada *Leeza X*.



Koei lanzará el 26 de Junio el *Tactical Simulation RPG* basado en la franquicia ***Sangoku***, con el nombre de ***Sangoku Senki 2 (Dynasty Tactics 2***).

Prince of Tennis: Smash Hit se pondrá a la venta el 24 de Julio. Este nuevo juego de tenis en *3D* está basado en la serie anime ***Prince of Tennis***. Contará con 40 jugadores para elegir y cada uno tendrá con sus propios ataques especiales.

Level 5 comenta que ha comenzado el desarrollo de ***Dark Cloud 3***.

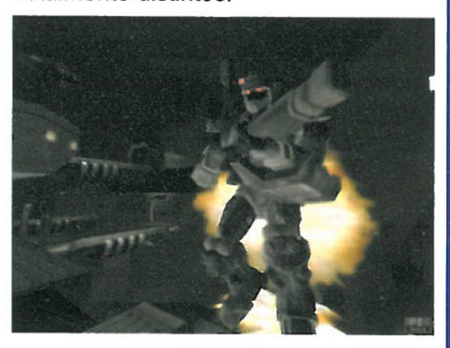
En el **E3** se podrá contemplar el nuevo ***Castlevania*** en *3D* para la consola de **Sony**.
Al parecer las primeras fotos muestran un juego en la línea de ***Devil May Cry***, os mantendremos informados.



Genki anuncia el lanzamiento de ***Shutokou Battle 01 (Tokio Xtreme Racing 01)***, una de las sagas de conducción de las que más le gustan a *Evil Ryu*. La fecha elegida es el 24 de Julio en Japón.

Sega programará para **Playstation 2** algunos títulos antiguos bajo el sello **Sega Ages.** Entre ellos estarán ***Phantasy Star, Fantasy Zone*** y ***Space Harrier***. Cada uno tendrá un precio de 2500 Yenes (unos 22 Euros). Todos los juegos tendrán algún añadido, como mejor sonido y gráficos mejorados, músicas nuevas y alguna que otra novedad.

Dos clásicos de **Sega** vuelven a revivir, se trata de ***Altered Beast*** y ***Vectorman***. Poco tendrán que ver con sus predecesores, pues parece ser que **Sega** sólo pretende aprovechar el nombre y aplicarlo a juegos totalmente distintos.



Sammy lanzará en Julio ***Guilty Gear XX #Reload***.



GAME BOY ADVANCE

Boktai conocido también como ***Our Sun***, la última locura del genial **Hideo Kojima** sobre vampiros, será puesto a la venta el 17 de Julio. Recordemos que este juego especial incorporará un aparato solar para colocar en la **GBA,** con el cual, según la luz del día vaya desapareciendo, el juego será más difícil y los vampiros atacarán con más ímpetu.



Nintendo será la encargada de distribuir los tres súper lanzamientos de **Square-Enix** (recordemos que ya están fusionadas) en Norteamérica. ***Final Fantasy Crystal Chronicles*** (**GC**), ***Final Fantasy Tactics Advance*** (**GBA**) y ***Sword of Mana (Shinyaku Seiken Densetsu)*** (**GBA**) se sitúan entre los mas esperados y reportarán a **Square-Enix** unos beneficios de lo más abultado.

Sonic Battle está anunciado para **GBA**.
Se trata de un juego de pruebas al estilo ***Mario Party*** en el que podrán participar hasta 4 personas.

Otras noticias

Según los últimos rumores que corren por *Internet*, **Nintendo** planea bajar el precio de su fantástica **GameCube** a *100$*, más o menos unos ***100 Euros*** (sin juego). Recordemos que **GambeCube** nunca ha bajado de precio desde el primer día que se puso a la venta por *199 Euros.* Aunque últimamente la venden con packs impresionantes, como el de ***Metroid,*** o más aún, con el pack coleccionista de ***Zelda,*** una maravilla. Por su parte, **Sony** y **Microsoft** también se preparan para una bajada inminente, **PS2** y **Xbox** se situarán a *150$/Euros*. Ya no hay ninguna excusa para tener dos o tres consolas en casa (las tres consolas juntas costarían menos que el precio inicial de **PS2** o **Xbox**).

Sega celebrará su clásico evento anual llamado ***Sega Private Show 2003*** en la ciudad japonesa de Tokio, el 13 de Mayo será el día.

Kyo, Iori, Mai, Earthquake, Terri, Ryo, Shiki, Choi por parte de **SNK** *y Ryu, Ken Chun-Li, Hugo, Guile, Tabasa, Gouki y Dhalsim* por parte de **Capcom** son los primeros personajes revelados, que se podrán elegir en el próximo juego de **Playmore: *SNK VS Capcom: SVC Chaos.*** Este título es la respuesta del acuerdo realizado en su día entre **Capcom** y la tristemente desaparecida **SNK**.
Se rumorea que una posible versión del juego de carreras ***Auto Modellista*** podría ser programada para **Xbox** y **GameCube,** incorporando opciones online.

Square Enix parece que ha visto más futuro online en el **PC** que en las consolas. ***Online Striker*** será un juego de fútbol en el que podrán participar 22 personas, cada una representando a un jugador.

Buenas noticias para los fans de **SNK** (bueno, de **Playmore**). Las sagas ***Metal Slug***, ***Samurai Spirits*** y ***Baseball Stars*** tendrán nuevas entregas.

Parece ser que hasta la todo poderosa **Capcom** no se libra de las pérdidas, ocasionadas por las bajas ventas que han cosechado algunos de los juegos en los que esperaban ventas multimillonarias.
Bien, pues según **Capcom,** tienen entre 100 juegos "acabados, semiacabados y en proyecto". De esos 100 la gran mayoría se van a cancelar, por las pérdidas de ***Devil May Cry 2***, ***ClockTower 3***, ***Resident Evil Zero,*** y el gran fracaso de ***Chaos Legion***, que ha vendido la décima parte de lo que se pensaba. Otros juegos que no se han dado a conocer las cantidades, como ***P.N.03*** o ***Breath of Fire V*** también han sido fracasos. El único que se ha salvado ha sido ***Megaman Battle Network,*** el cual excedió las previsiones de ventas.



El lanzamiento en **Xbox** del esperado ***Shin Sangoku Musou 3 (Dinasty Warriors 4)*** ocurrirá el próximo verano en el mercado nipón, esta versión contará con un nuevo general no encontrado en la versión de **PS2.**

Microsoft ha declarado que el mando *Type S* (el pequeño), será incluido de serie a partir de las próximas **Xbox** que se fabriquen *(han tardado en darse cuenta)*. El tamaño de este mando es más reducido y tiene una distribución diferente de botones.

Parece ser que los problemas que tiene **Capcom** con los beneficios han hecho que se cancelaran una serie de proyectos y se pararan algunas ideas *(ver noticias varias),* pero los fans de ***Tekki / Steel Batallion*** están de suerte, ya que el próximo juego de esta saga (que será online) parece que continuará su desarrollo.

Los últimos datos acerca de las ventas de **Xbox** alrededor del mundo, revelan que la consola de *Gates* empezó bastante mal, pero que últimamente se ha ido posicionando, aunque en el mercado que realmente les importa (el japonés) sigue siendo la tercera en discordia.

Microsoft planea vender una **Xbox** especial junto con el juego ***Dino crisis 3***. El pack incluirá el citado juego, la consola y el mando para poder ver la películas en DVD a un precio de 200 euros, de momento sólo en Japón.





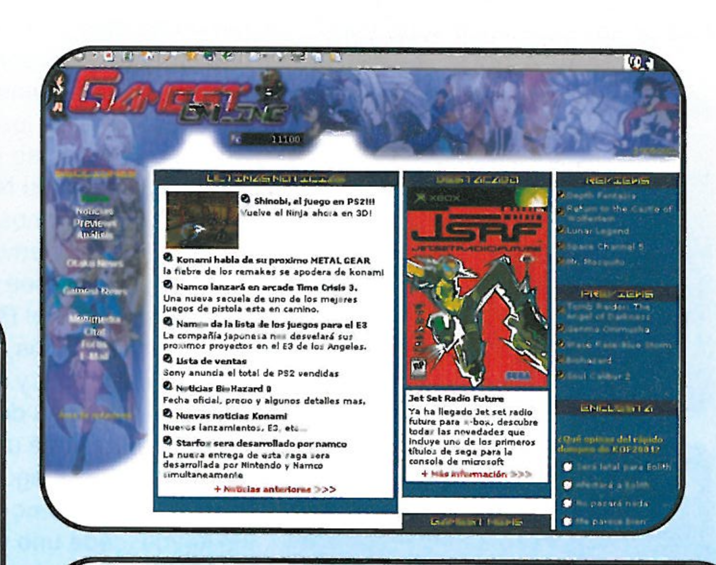
WWW.GAMESTONLINE.COM

¡GAMES TECH también en la red!

Noticias, previews, análisis, multimedia, foros, chat...
Hazte notar, rellena la encuesta Online y danos tu opinión sobre la revista y la web.
Tu opinión es lo que cuenta.

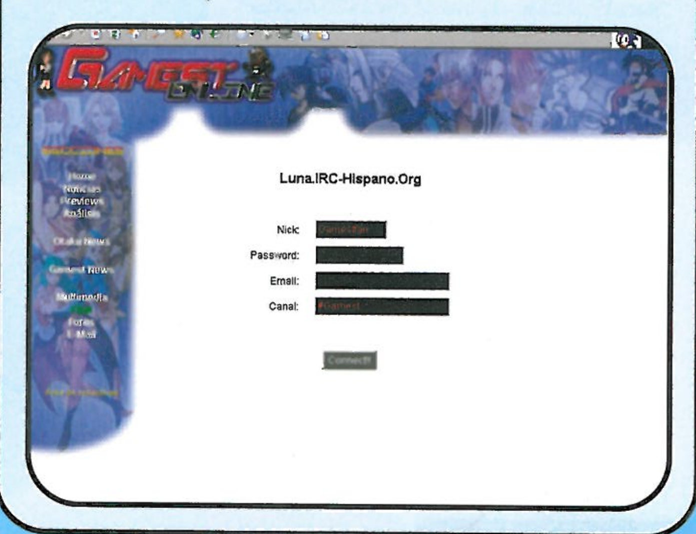






Canal #Gamest

Accede al canal oficial de la revista, desde el apartado correspondiente en la web.
Nunca te lo pusieron tan fácil.

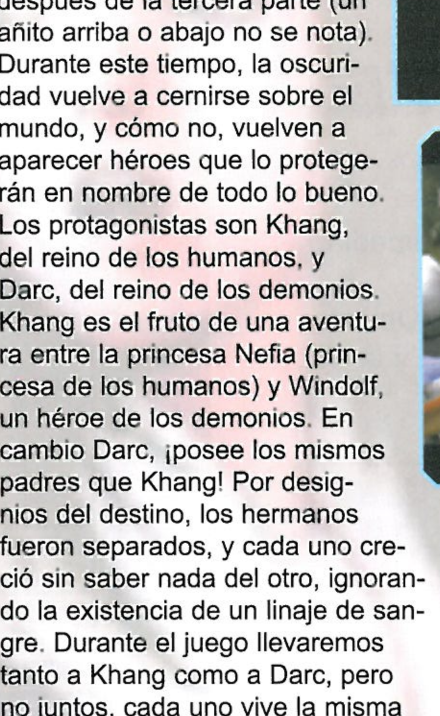


¿Qué ocurriría si de pronto los mundos de fantasía tuviesen la paz y prosperidad? Pues que no disfrutaríamos de títulos como puede ser esta nueva entrega de *Arc The Lad: Twilight of Spirits*. Veamos si alguien se digna a traerlo...



Muchas luchas entre la luz y la oscuridad, alienígenas y tiranos variados sucederán en estos mundos (aunque en España estamos en la parra, porque no llega nada). Dejando estas palabras, ***Arc the Lad IV*** nos sitúa unos 1000 años después de la tercera parte (un añito arriba o abajo no se nota). Durante este tiempo, la oscuridad vuelve a cernirse sobre el mundo, y cómo no, vuelven a aparecer héroes que lo protegerán en nombre de todo lo bueno. Los protagonistas son Khang, del reino de los humanos, y Darc, del reino de los demonios. Khang es el fruto de una aventura entre la princesa Nefia (princesa de los humanos) y Windolf, un héroe de los demonios. En cambio Darc, ¡posee los mismos padres que Khang! Por designios del destino, los hermanos fueron separados, y cada uno creció sin saber nada del otro, ignorando la existencia de un linaje de sangre. Durante el juego llevaremos tanto a Khang como a Darc, pero no juntos, cada uno vive la misma aventura: la de proteger las Spirit Stones, que dan vida y energía al mundo, pero en diferentes caminos y diferentes compañeros (aunque alguno hay en común), llegándose a cruzar alguna vez.









El sistema de combate del juego aporta un "tension system", una barra que se irá cargando para poder realizar ataques más poderosos. El "assist attack system" será un ataque que variará según la relación que tengas con tus compañeros; si es buena, algunos se ofrecerán para atacar simultáneamente. El "gimmick system" sirve para interactuar con el entorno y usar cofres en batalla, romper objetos y diversas acciones y, finalmente, podremos usar el "attachment system", con el que añadiremos diversos objetos para aumentar la potencia de nuestro equipo.





Orikom
Orikom@Hotmail.com



Aunque hace tiempo que se supo de la existencia de este título de Gamecube, los datos que Square ha ido proporcionando han sido con cuentagotas.





Como en ***FFXI***, existen diversas razas repartidas por todo el mundo de ***FFCC***. Los *Selkie* son una raza de ladrones, los *Clavatte* son seres gentiles que repudian cualquier tipo de guerra, los *Yulk* son el clásico esteorotipo de magos, y los *Lilty* vendrían a ser la clase de los enanos. Estas razas se corresponderán con las de los cuatro protagonistas: *Roy*, *Linly*, *Stea* y *Voice*. Aunque hablar de protagonistas es algo ambiguo, ya que cada personaje tendrá un alter-ego del sexo opuesto, algo que aún no sabemos a ciencia cierta en qué medida afectará al desarrollo de la trama.



El sistema de juego tiene un cierto parecido con ***Phantasy Star Online Episode I & Ily*** con ***Seiken Densetsu 2*** (***Secret of Mana***). Es decir, un *action RPG* en el que pueden participar hasta cuatro personas en una misma consola (sí, en ***SD2*** solo podían jugar tres), pero a diferencia de ***PSO*** y como ya pasara en ***SD2***, la pantalla no está dividida en cuatro, por lo que todos los personajes deben ir avanzando al unísono en la aventura. Gracias a la conectividad con **GBA**, se podrá visualizar el estado del personaje en la pantalla de nuestra portátil, además de poder hacerla servir como un mando para jugar. Esto nos da a suponer que el juego no requerirá más de 4 botones para las funciones básicas (los 4 que tiene la **GBA**).
En el E3 de este año se verá el juego en funcionamiento y el 18 de Julio los japoneses estarán haciendo inmensas colas para adquirirlo.

Real Yagami
realyagami@msn.com

Se rumorea...

Según algunos rumores, ***Final Fantasy Crystal Chronicles*** se podría estar gestando desde 1999 (aunque sin saber en qué soporte lanzarlo). La prueba serían unos bocetos de personajes que **Square** desveló al poco de lanzar ***FFVIII*** para **PSX**. Dichos bocetos parecen no haber sido utilizados hasta la fecha, quizás se asemejan a los de ***Final Fantasy Tactics Advance***, pero definitivamente no se corresponden con los usados finalmente. Si os fijáis bien en el diseño (por ejemplo, el chico de estas dos imágenes), se parece demasiado al usado en ***Crystal Chronicles***. ¿Coincidencia?...





Ilustración de un **Final Fantasy** sin confirmar (1999)

Cyber Troopers Virtual-On Marz

電脳戦機バーチャロン マーズ

El equipo Hitmaker de Sega prepara una nueva entrega de la espectacular saga Virtual On para Playstation 2, que seguramente ya estarán disfrutando los jugadores japoneses.

La saga ***Virtual On*** nos mete en la piel de enormes robots en frenéticos combates uno contra uno, destacando por su espectacularidad gráfica y tremenda jugabilidad. Apareció primero en versión arcade y hemos podido disfrutar de dos conversiones a consola para **Saturn** y **Dreamcast**. El de **Saturn** incluso se comercializó en el mercado europeo y el de **Dreamcast** sólo se puede conseguir de importación. Para aumentar la sensación arcade del juego, tenías la posibilidad de adquirir el *Twin Stick* para ambas versiones, un mando especial parecido al de los ***Virtual On*** en versión recreativa, todo un lujo que aconsejo probar porque es una experiencia irrepetible. La versión de **Dreamcast,** denominada ***Oratorio Tangram,*** consiguió una puntuación de 39/40 en la prestigiosa revista japonesa *Famitsu*. Este fenomenal juego podía jugarse on-line por los afortunados jugadores japoneses y, además, permitía partidas a dobles conectando dos **Dreamcast**.



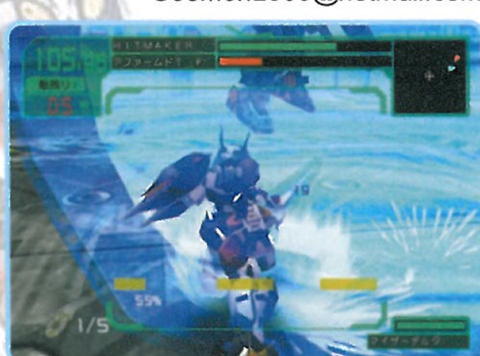


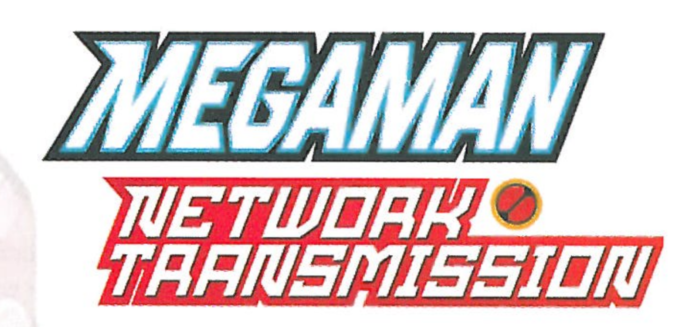
Hablando de esta nueva entrega para PS2 llamada ***Virtual On Marz***, las principales novedades respecto a anteriores entregas son la posibilidad de efectuar combates con 4 robots en pantalla, partidas multijugador, nuevos personajes seleccionables, un nuevo look para los viejos personajes (el nuevo diseño de Temjin es genial), un sistema de control simplificado para jugadores novatos e incluso un pequeño modo historia con misiones. A nivel técnico el juego promete no estar nada mal y, a pesar de no llegar a tener la resolución de la versión arcade, es realmente espectacular. Esperemos que ***Virtual On Marz*** llegue a Europa y podamos disfrutar de un gran juego de combate de Mechas.



Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com







El robot azul de Capcom estrenará título para Gamecube, con un desarrollo clásico pero con un buen lavado de cara.

Es algo pronto para juzgar ***Rockman EXE: Transmisión,*** ya que únicamente se han desvelado unos pocos detalles, algunas imágenes, un vídeo y lo poco que pude probar en una *Beta* muy primitiva el pasado **Tokyo Game Show**.

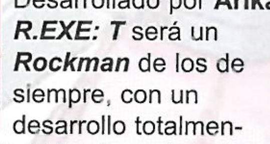
Capcom ha bautizado el género de este juego como un: "*3D action/role-playing*" (un *action RPG* vaya).

Este título está basado (como ya os habréis dado cuenta) en la saga ***EXE*** (***Battle network***), la cual está a punto de añadir 2 entregas más para **GameBoy Advance:** ***Rockman EXE 3*** y ***Rockman EXE 3 Black***, las cuales tienen la interconexión asegurada con la versión **Gamecube**.



Eso sí aún no se sabe cuáles serán las capacidades que aportarán la una a la otra.

Desarrollado por **Arika,** ***R.EXE: T*** será un ***Rockman*** de los de siempre, con un desarrollo totalmente en *2D* y con un diseño en *Cell-Shading*, el cual le da un aspecto de anime, pero todo ello integrado en un entorno gráfico *3D*, sistema que últimamente se ha puesto muy de moda entre algunos juegos de plataformas.



Nuestra misión será recoger chips, derrotar enemigos y resolver puzzles, todo ello para impedir el ataque a la red de un nuevo virus llamado **Zer0** ¿?, deberemos descubrir el origen de éste y destruirlo antes de que sea demasiado tarde.



Ahora no cabe otra cosa que esperar al lanzamiento que es inminente, y una vez en la calle publicaremos una review con todos los detalles del título para que podáis juzgar por vosotros mismos.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com



Product Number 03

COMPAÑÍA CAPCOM
SISTEMA GAMECUBE
GÉNERO ACCIÓN



Product Number 03 *es una de las nuevas producciones de* ***Shinji Mikami****, creador de* ***Biohazard****, donde se aleja de la temática del terror y se mete de lleno en el terreno de la acción con un juego que cada vez levanta más expectativas.*

Anunciado dentro de los nuevos juegos de **Capcom** para **Game Cube**, *P.N.03* es un juego de acción a raudales donde dirigiremos los pasos de Vanessa Z Schneider, cuya misión es acabar con los *CAMS*, una nueva "raza de superrobots" que, como siempre, amenazan la existencia de la humanidad. El juego transcurrirá entre constante fuego enemigo, enormes robots de todas las clases que se transformarán para poner fin a nuestra misión, en un entorno plagado de lásers y metal. Por lo que os acabamos de contar, ya podéis deducir que el juego se traduce en acción y más acción. Y es que el nuevo producto de **Shinji Mikami** es un sinfín de adrenalina convertida en jugabilidad, todo dentro de un harmónico escenario futurista. Técnicamente es una gozada cómo se mueve Vanessa y todo el ambiente mecánico que inspiran los gráficos, aunque quizá podamos achacarle unos colores demasiado poco vistosos, demasiado fríos, que le dan un toque muy monótono a los escenarios, aunque **Capcom** se ha "excusado" diciendo que es un nuevo sistema llamado *Cool White*, haciendo destacar el blanco sobre todos los colores. Un cambio destacable que se ha dado en la programación del juego es el arma de la protagonista: mientras antes manejaba un enorme cañón, ahora dispara con la palma de la mano, y los cambios de arma se hacen cambiando el traje, lo que **Capcom** denomina el *Aegis Suit*. En definitiva, aún no podemos hacer un juicio crítico de lo que nos deparará este chorro de acción, pero confiamos en que **Capcom** vuelva a dar la vuelta a la tortilla con un juego que revalorice el uso de nuestra **Game Cube**.

En las primeras imágenes del juego, Vanessa llevaba el arma en mano.

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com



Aquí tenéis una muestra de cómo potenciar nuestro Aegis Suit.





Viewtiful Joe

Production Studio 4 nos presenta un juego nada convencional. Gráficamente basado en un Cell Shading de lo más impactante y con un sistema de juego totalmente alocado, este Viewtiful Joe respira originalidad por los cuatros costados.



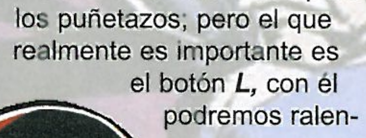
COMPAÑÍA: CAPCOM
SISTEMA: GAMECUBE
GÉNERO: ACCIÓN





Parece que la fórmula de recuperar géneros de juegos antiguos y usar la técnica actual está de moda, pues **Viewtiful Joe** será una mezcla de plataformas y *beat'em up*. Lo más interesante de este titulo son las habilidades que iremos ganando a lo largo de los niveles, en cierto momento podremos usar un *ralentizador* de tiempo, el cual es una copia descarada del *Bullet Time* de **Matrix**, donde podremos hacer acciones que de otra manera sería imposible, como esquivar misiles y devolvérselos a los enemigos. **Capcom** ha llamado a estas habilidades *Visual Effects* y podremos encontrar gran variedad de éstas, que además de usarlas como medio de defensa también tendremos la oportunidad de, por ejemplo, mover objetos que durante la acción continua no sería posible.

El control será de lo mas fácil, mediante el botón X daremos patadas y el botón Y los usaremos para los puñetazos; pero el que realmente es importante es el botón *L*, con él podremos ralentizar el tiempo, crear combos y efectuar habilidades especiales, creando un show impresionante.



Como he comentado, gráficamente será muy vistoso y espectacular, con unos efectos de luces y detalle impresionantes, y todo a 60 fotogramas.

De momento no hay fecha elegida para la salida al mercado español, pero en cuanto la consigamos os preparemos una extensa *review*, de momento podéis morderos las uñas con las capturas y los videos que hemos incluido en el CD de la revista.



Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com



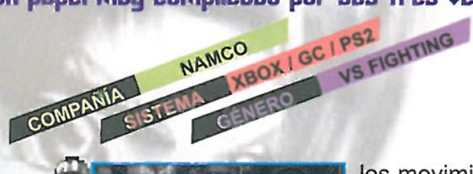


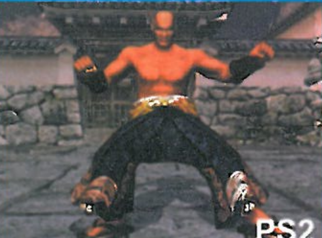
Soul Calibur 2



¡Ampliación de las previews de números anteriores, con datos de las tres versiones!

Tras el inicio doméstico de la saga en Playstation con *Soul Edge* allá por 1996, y la consagración de la misma con *Soul Calibur* para Dreamcast, aparece *Soul Calibur 2*, el cual ha sido recientemente puesto a la venta y tiene un papel muy complicado por sus tres versiones.







XBOX

Tras probar las tres versiones, nos vemos en una posición privilegiada en la cual podemos dar fe de cuál de las tres es mejor o peor y cuál más equilibrada.

En general ***Soul Calibur 2*** es una tercera entrega que aporta más bien poco después de lo visto en **PSX** y **Dreamcast**.

Técnicamente nos encontramos con un entorno gráfico algo superior en cuanto a decorados y sobre todo en los personajes, pero sin llegar a ser algo excesivo... apenas notaremos un gran salto generacional. Donde notamos que es una secuela es en la cantidad de extras y modos de juegos, destacando el modo *Weapon Master* donde desbloquearemos todos los extras del juego, las armas, personajes, trajes, escenarios, etc.

Pero vamos a lo que realmente nos interesa a tod@s, que son las diferencias entre las tres versiones.

A primera vista la diferencia que más llama la atención es la inclusión de un personaje diferente para cada versión, así pues tendremos a **Heihachi** en la versión **PS2**, **Link** en la de **Gamecube** y a **Spawn** en la de **Xbox**.

Personajes como Seung Mi Na y Sophitia están presentes en todas las versiones domésticas

Uno de los fallos más notables son las *ralentizaciones* que suceden al ejecutar alguno de los movimientos, sobre todo en las versiones **PS2** y algo menos en la de **Gamecube**; la de **Xbox** apenas tiene.

La otra diferencia es la aparición de *Jaggies* (Picos) en la versión **PS2**, que en **Gamecube** son casi inapreciables y que en **Xbox** no existen.

En resumen, deciros que la versión **Xbox** es la mejor versión técnicamente hablando y que la de **PS2** es la más jugable (quizás por aquello del mando). La de **Gamecube** es el equilibrio entre las otras 2.

Tras leer las primeras cifras de ventas en Japón, **Namco** se muestra muy optimista. Y es que vender 91.000 copias el primer día, aunque no sean muchas, es un logro para una saga que nunca ha tenido un gran apoyo en el país del sol naciente (Contrariamente a lo que sucede en USA y Europa).

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com



*Éste es Necrid, un personaje común para todas las versiones, creado por el famoso dibujante **Todd McFarlane***



Especial Saint Seiya
Minami
聖闘士星矢
¡TODO LO QUE QUERÍAS SABER SOBRE UNA DE LAS SERIES DE MANGANIME MÁS FAM
MANGA
Año 4 - Número Especial 03 - Incluye CD
Minami
PRODUCTO ORIGINAL
LA SAGA DE HADES
PERSONAJES
LA SERIE Y LAS PELÍCULAS
MERCHANDISING
Y MUCHÍSIMO MÁS
ESPECIAL S
Jamás verás
algo
parecido
Incluye CD y doble póster de regalo

Legend of Zelda the Wind Waker



*Cuando hablamos de **Zelda,** estamos hablando de una de las vacas sagradas más grandes del mundo de los videojuegos, y esta nueva entrega, por supuesto, no va a ser para menos.*



Ha pasado algún tiempo desde que **Nintendo** mostró al mundo las primeras imágenes de ***Zelda: Wind Waker***, y todo hay que decirlo... al ver las primeras imágenes estáticas del juego, al 99% de los jugones (dentro de los cuales me incluyo, aunque eso sí, siempre con un poco de reserva, consciente de lo que suele ser capaz un maestro como **Miyamoto**) nos dio un vuelco al corazón. ¿Qué habían hecho con Link?... qué look más raro, qué cosa más fea... y mejor no poner la larga lista de insultos que el personal lanzaba hacia **Miyamoto**. Pero todo esto pasó a una simple anécdota cuando empezaron a ver la luz los primeros vídeos con el juego en movimiento, y todos los insultos se volvieron en halagos.

Pasado el susto por el radical cambio de look y una vez con la versión final del juego entre las manos ¿qué más se puede decir que no se haya dicho ya? Una obra maestra entre los grandes... pero pasemos a un análisis un poco más exhaustivo.

Gráficamente nos encontramos ante un título digno de cualquier película de animación, ya que se ha puesto sumo cuidado en el trato de los gráficos en *Cel-Shading*, dejando a un lado millones de *polígonos*, *texturas*...

Gracias a la magnífica animación del entorno general, en muchos de los casos nos parecerá que realmente estamos viendo una película, debido a la inmensidad gráfica de los decorados, los cuales no están exentos de detalles como el mar, las olas al romper en la playa, la transición de los días, las









columnas de lava de las cavernas, efectos de luz y aire, y así un largo etcétera.

A destacar sobre todo la parte de la animación facial de los personajes, en la cual **Miyamoto** ha puesto un gran empeño, y con la que cada personaje nos mostrará su estado de ánimo en cada momento de la acción, algo que ayudará a introducirnos aún más en el papel del protagonista y la historia.

En cuanto a la música tenemos una gran calidad/cantidad de temas, todos ellos acompañando perfectamente a la acción, y *FX* por doquier.

En este apartado encontramos quizás el único punto negativo de ***The Legend Of Zelda: The Wind Waker***, y es la ausencia de conversaciones habladas, pues han sido sustituidas por cadenas de sonidos. Si en el diccionario hubiera que poner una foto al lado de la palabra jugabilidad, uno de los firmes candidatos sería sin duda un juego de la saga ***Zelda***, ya que siempre han sido títulos que han destacado sobre todo en este apartado técnico, y esta entrega no va a ser una excepción.

Zelda: WW usa el sistema de control estrenado para ***Ocarina Of Time***, con algunas pequeñas novedades en el momento de enfrentarnos a los enemigos, teniendo más opciones a realizar durante los combates. También se han añadido una gran cantidad de minijuegos a cuál más divertido, destacando las batallas en el mar contra otros barcos.

Este ***The Legend Of Zelda*** está llamado a ser uno de los títulos del año. Si habéis tenido la oportunidad de conseguir el pack de lujo que viene con las primeras unidades, conservarlo como oro en paño, ya que será sin lugar a dudas un artículo de coleccionista que merecerá estar en una estantería llena de joyas del mundo de los videojuegos, y es que éste es un título de los que realmente hace vender consolas, tal y como ya ha demostrado en Japón y USA.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com

HISTORIA



Uno de los puntos fuertes de la saga siempre ha sido la historia, y esta vez no será menos, ya que nos adentraremos en una trama sin igual, la cual empieza teniendo que rescatar a la hermana de **Link** y que irá dando giros hacia sitios inesperados, lo que nos asegura una larga duración.







Consiguiendo este artilugio se nos darán pistas en la pantalla de nuestra GBA, previa conexión a la GC.

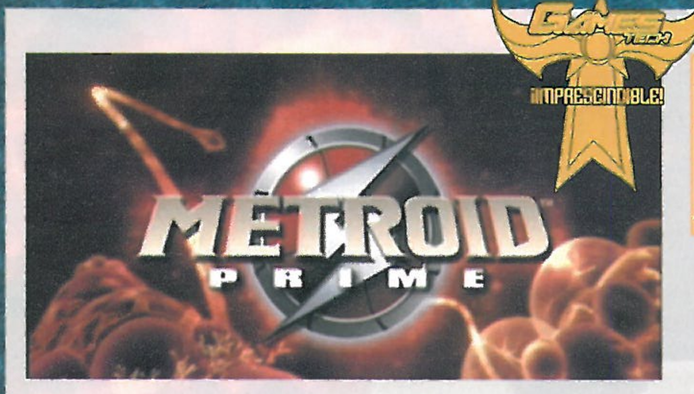
GRÁFICOS 98%

SONIDO 96%

JUGABLE 99%

TOTAL 98%

Metroid Prime



*Por fin está entre nosotros el que fue considerado por algunos "juego del año" pasado en EEUU. Veamos si el trabajo de **Retro Studios** está a la altura de lo que dicen.*



Empezaremos aclarando que este juego NO es un *shooter*, sino una aventura en primera persona, pese a lo que pueda parecer. Por lo tanto, los acostumbrados a avanzar disparando a mansalva y sin pensar en los *FPS* (*first person shooters*), puede que se lleven un chasco.

Al ver las primeras imágenes, a los seguidores de la saga ***Metroid*** les entró un cierto miedo de que el juego se convirtiera en algo tipo ***Quake***, pero afortunadamente no ha sido así. ***Metroid Prime*** conserva toda la esencia de esta saga: un basto mundo por explorar (sin niveles), conseguir mejores armas, trajes y habilidades que nos permitan acceder a partes del mapeado que no se podían explorar. Todo ello implica que, en más de una ocasión, debamos volver sobre nuestros pasos para investigar aquellas zonas que, antes de conseguir alguna habilidad en concreto, eran imposibles de alcanzar. Ésta es una de las gracias del juego, aunque para los que sólo busquen acción, será en gran defecto. Los ***Metroid*** siempre se han tenido que volver atrás y eso ha sido lo que les ha dado ese encanto.

Como en los anteriores capítulos, los enemigos a los que vayamos derrotando, volverán a aparecer en cuanto nos alejemos un par de secciones, este aspecto ha recibido duras críticas por parte del sector acostumbrado a los *FPS*. Pero quizás no se han puesto pensar que, teniendo "munición infinita", no tendría ninguna gracia derrotarlos para siempre... Y si para ello Samus debería ir recogiendo munición, como si de un ***Doom*** se tratase... Mejor ni pensarlo.

En esta ocasión, iremos acumulando las armas, en lugar de sustituir la anterior con cada nueva que obtengamos. Así se dota de más estrategia al juego, ya que determinados enemigos sólo podrán ser derrotados con un tipo de arma y usando las armas adecuadas en lugares propicios, obtendremos recompensas y acceso a más localizaciones.

Lo más destacable son los cuatro visores que podemos cambiar en cualquier momento (dos de ellos habrá que conseguirlos), con los cuales se puede seguir el calor que desprenden los enemigos, encontrar espectros, pasillos e items ocultos y escanear datos. Escaneando obtendremos información de los enemigos, items, de la cultura Chozo y de los Piratas Espaciales. No hay que dejarse nada por escanear, para conseguir el 100%.

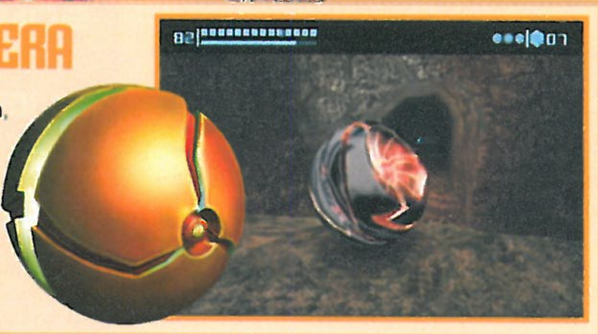


¿Alguien tiene curiosidad por saber cómo es el traje que se obtiene conectando ***Metroid Prime*** con ***Metroid Fusion***?



MORFOSFERA

Si hay que llame la atención, es la habilidad de Samus en transformarse en morfosfera. En ***Metroid Prime***, esta habilidad es explotada como nunca, gracias al entorno 3D y a la suavidad con que se mueve.

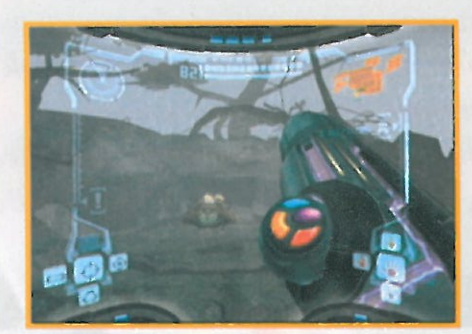


LA TRAMA

La trama de ***Metroid Prime*** se desarrolla justo después del primer capítulo (el de **NES**). Habiendo eliminado la amenaza de los Piratas Espaciales, los cuales se habían apoderado del planeta Zebes y de un grupo de Metroides para sus experimentos, Samus Aran localizó una nave con supervivientes pirata en la órbita del planeta Tallon IV. Estos piratas estaban usando un agente venenoso llamado Phanzom para aprovecharlo como fuente energética y fines militares. Samus puso rumbo a dicha nave, con el propósito de acabar con los piratas para siempre.
Mientras tanto, otro grupo de supervivientes regresaron a Zebes para reconstruir su cuartel general...



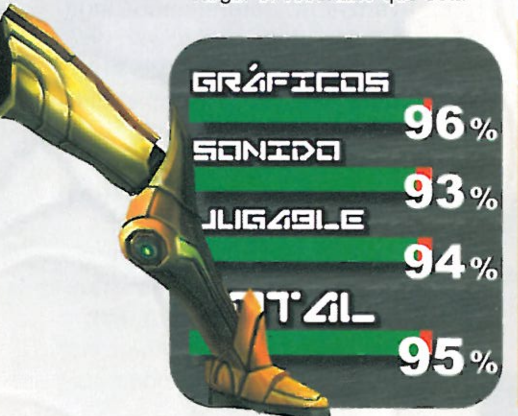
El control, aunque algo confuso al principio, es bastante apropiado, destacando el acertado modo de apuntar automático.
Aunque la dificultad no es que sea excesiva, de vez en cuando aparece un *boss* de esos que nos hacen sudar la gota gorda.
La suavidad con que se mueven los enormes y detallados escenarios es abrumadora, muy rara es la vez que se ralentiza. Ciertamente se puede decir que aprovecha al máximo a la máquina en este aspecto. Para cargar tan basto mundo, se ha utilizado la técnica de "carga sobre la marcha" es decir, que al aproximarnos a una puerta, se empieza a cargar el escenario que está





al otro lado. De esta manera, se logra la sensación de que el juego no carga nada. ¿Alguien ha notado que algunas puertas tardan abrirse? Es por el tiempo de carga. Como curiosidad, este sistema fue parcialmente utilizado en ***Castlevania SON*** de **PSX** (¿Recordáis aquellos cortos pasillos sin música?).
La música está principalmente basada en *remixes* de los anteriores ***Metroid***. Sin ir más lejos, el tema principal es un remake del tema del primer ***Metroid*** para **NES**. Es una soberbia banda sonora, que unas veces nos incita a explorar y otras a la acción.
Por cierto, en algunas ocasiones, da la sensación de estar escuchando alguna pieza de ***Phantasy Star Online***.
Metroid Prime es un gran juego, que deposita sus virtudes en donde parece tener sus fallos. Recomendado para todo poseedor de **Gamecube**.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com



CABOS POR ATAR

¡No leas el siguiente texto si aún no has acabado *Metroid Prime*!
Habiendo finalizado ***Metroid Prime*** y ***Metroid Fusion***, se nos viene a la cabeza una duda... Si los Chozo crearon a los Metroides para combatir a los parásitos X... ¿Por qué fue un Metroid el causante de todo el mal en el planeta Tallon IV y por lo tanto a los mismos Chozo?. Quizás en la segunda parte se nos revelen más detalles...

DIFERENCIAS ENTRE VERSIONES

Parece que nadie se ha percatado, pero en la versión PAL existen algunas diferencias, mínimas eso sí, con la versión americana. El marcador de los misiles indica los que disponemos y el total que hemos recogido, mientras que en la americana no muestra esto último. Algunos textos han sido cambiados en el PAL, para dar más emoción y no desvelar tan pronto el nombre del *final boss*. Por último, en el final PAL escucharemos una voz narrándonos lo que ha sucedido, mientras que en original no se escucha nada.







Otro de los extras que podemos obtener de la conexión con ***Metroid Fusion***, es jugar al ***Metroid*** original de **NES**.

Sobre el retraso

La versión PAL de ***Metroid Prime*** cayó en nuestras manos un par de días después de haber cerrado el número anterior. Si ha esto le añadimos el retraso que hubo a partir del número 6, esta review puede quedar algo fuera de fecha. Aun así, hemos preferido no saltarnos uno de los mejores títulos de este año.

Dynasty Warriors 4



*Con más de un millón de copias vendidas hasta el momento en Japón, la calidad de **Shin Sangoku Musou 3 (Dynasty Warriors 4)** ya es una evidencia, ahora los americanos ya disfrutan de él y pronto nos llegará a nosotros... ¿Ya estáis preparados para este Beat'em Up tan demoledor?*

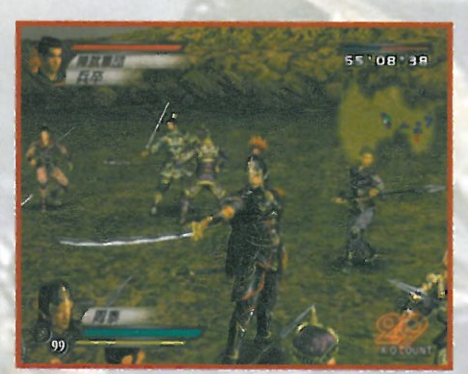


¡IMPRESCINDIBLE!

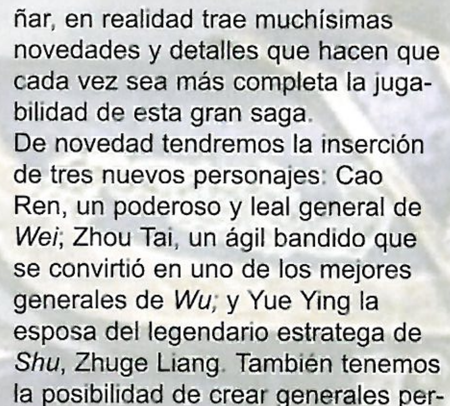
Aunque ya teníamos previsto el éxito y la calidad de este juego, nos estamos quedando sorprendidos por el increíble número de ventas que está obteniendo en Japón; sólo los títulos que marcan épocas consiguen llegar a vender más de 1 millón, pero pocos *Beat'em Up* lo han conseguido... ¡este título se está convirtiendo en toda una revolución!

A primera vista ***Shin Sangoku Musou 3*** puede confundirse con las partes anteriores (o que simplemente parezca más de lo mismo), ya que gráficamente sólo se ha mejorado ligeramente, pero no os dejéis engañar, en realidad trae muchísimas novedades y detalles que hacen que cada vez sea más completa la jugabilidad de esta gran saga.



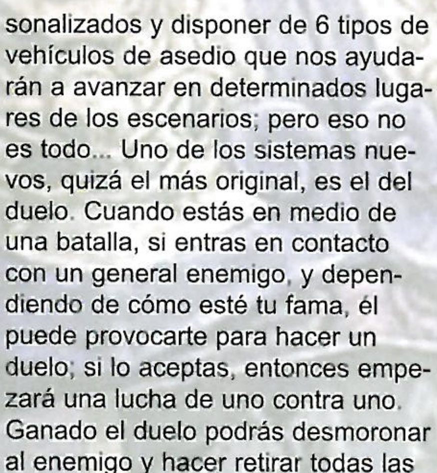


De novedad tendremos la inserción de tres nuevos personajes: Cao Ren, un poderoso y leal general de *Wei*; Zhou Tai, un ágil bandido que se convirtió en uno de los mejores generales de *Wu*; y Yue Ying la esposa del legendario estratega de *Shu*, Zhuge Liang. También tenemos la posibilidad de crear generales personalizados y disponer de 6 tipos de vehículos de asedio que nos ayudarán a avanzar en determinados lugares de los escenarios; pero eso no es todo... Uno de los sistemas nuevos, quizá el más original, es el del duelo. Cuando estás en medio de una batalla, si entras en contacto con un general enemigo, y dependiendo de cómo esté tu fama, él puede provocarte para hacer un duelo; si lo aceptas, entonces empezará una lucha de uno contra uno. Ganado el duelo podrás desmoronar al enemigo y hacer retirar todas las









Dynasty Warriors 4





tropas que lleva, esto hace que no tengamos que luchar contra todas sus tropas. Otro añadido es que esta vez podremos interactuar con muchos más objetos del entorno, podremos derribar las odiosas torres de vigilancia, destruir arbustos que nos impiden el paso, o derribar muros contra nuestros enemigos... ¡Ah! Y no nos olvidemos de los nuevos modos de juego como el atractivo *Campaign Mode*, el cual nos permite hacer una Campaña militar de varias fases para motivarse y sentir que eres la herramienta clave para la victoria de tu bando. Respecto a los personajes, todos han sido rediseñados exhaustivamente, con más detalles y más golpes. Esta vez cada personaje tiene ataques especiales propios, por ejemplo algunos generales podrán hacer proyecciones y cogidas, otros, ataques especiales con el arco... Ahora el número de escenarios se ha multiplicado, contando los *Gaiden* (ocultos) tendremos más de 50 (en la entrega anterior había 23... y ya nos parecían muchos), además esta vez el orden de los escenarios no será lineal, sino que se dividirá en 17 fases y cada fase está dividida en otros tres escenarios, así podremos hacer la ruta como queramos y cada partida será diferente.

Respecto al sistema de las armas también ha sido modificado, esta vez ya no se trata de encontrar nuevas armas, sino que todo lo que tenemos que hacer es conseguir muchos puntos de *EXP* y subir de nivel, existen 9 niveles normales y un décimo que se consigue con determinados requerimientos. Los poderes elementales se han convertido en perlas y, dependiendo de cuál tenemos incrustado en nuestras armas, podremos utilizar uno de los 6 elementos diferentes (*Frame, Thunder*, *Blaze*, *Poison*, Ice y *Death*).

Por último hablemos de la música... ésta sigue siendo muy buena, aunque personalmente la de la parte anterior es mucho mejor.

Definitivamente éste es un juego que te da horas y horas de vicio; y además, la opción a dos *players* con el *split screen* es de lo mejorcito que existe. A este juego le damos el sello de recomendación de **Gamest**.

Ryofu el general de las fuerzas especiales perdidas por Ibiza
denlangrisser@msn.com









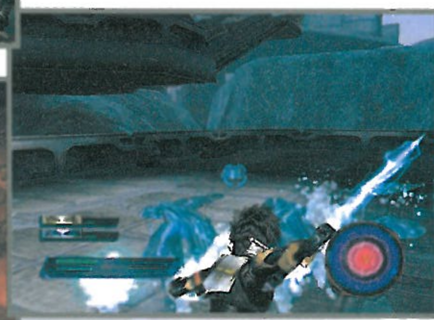
GRÁFICOS	90%
SONIDO	87%
JUGABLE	94%
TOTAL	92%

Crimson Sea

***Koei** nos presenta **Crimson Sea**, un fenomenal juego de acción que nos recordará enormemente a la saga **Dynasty Warriors**, con algunas diferencias y un argumento más elaborado.*





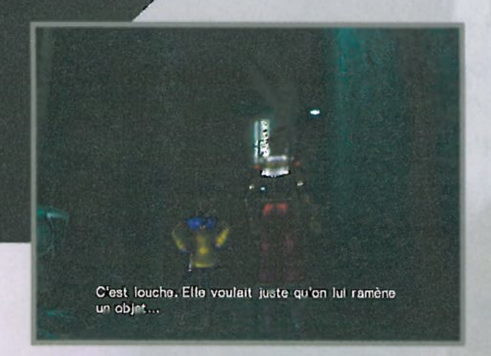




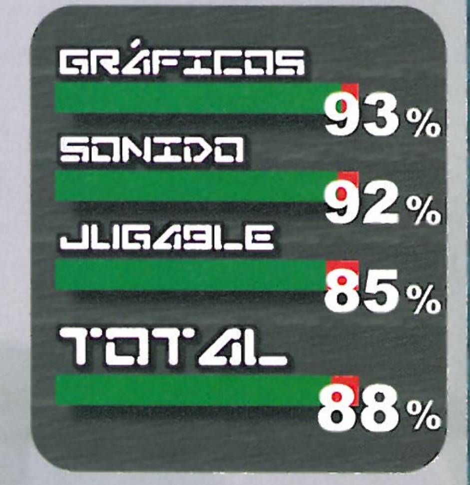
Crimson Sea es uno de los juegos más interesantes del catálogo de **X-Box**, en el que no abundan juegos de acción con personajes e historias tan currados. El argumento nos pone en la piel del joven Sho, un joven cazador de recompensas con un pasado oscuro, que es contratado por una bella mujer para recuperar un misterioso objeto. Está misión servirá en realidad para probar sus cualidades y reclutarlo para la IAG (Agencia de Inteligencia de la Galaxia). Su misión será destruir a los Muton, una raza alienígena que amenaza el sistema solar de Theophilus. Tras su primera aventura en la IAG, se convierte en el líder del *escuadrón G*. A medida que avanza la aventura, Sho descubrirá que es un VIPA, un ser que puede usar los poderes *neo-psiónicos*.











El desarrollo del juego nos recordará enormemente a la saga ***Dynasty Warriors***, pero con una ambientación futurista, más variedad de objetivos y con todo tipo de armas láser. Tendremos la posibilidad de ir consiguiendo dinero para comprar armas, cargadores especiales y poderes *neo-psiónicos*. Otro elemento interesante es el de poder aumentar nuestra barra de energía y magia al comprar ciertos objetos y la posibilidad de organizar y curar a los miembros del escuadrón G en las misiones en que contemos con su ayuda.

Crimson Sea es muy jugable y aunque el primer nivel os dé la sensación de mareo por las cámaras, gana muchos enteros en los siguientes niveles, en espacios más abiertos y con cientos de enemigos en pantalla.

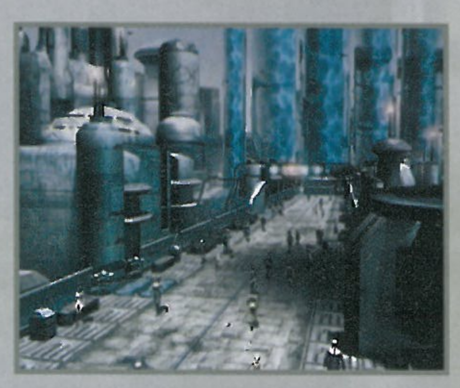


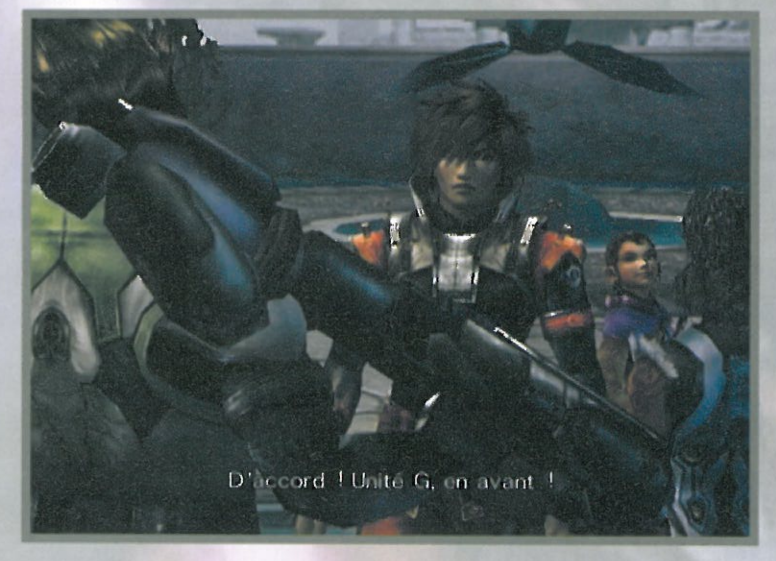
A nivel técnico, el juego de **Koei** es sensacional. Los gráficos y texturas son excelentes, sobre todo los modelos de los personajes principales y las fenomenales intros a tiempo real. Otro aspecto que impresiona es la cantidad de acción en pantalla, ya que llegaremos a ver literalmente a cientos de enemigos, nuestro personaje y los miembros del G-Squad en encarnizadas batallas a 60 frames por segundo y sin ninguna ralentización. Otro aspecto destacable es la banda sonora, de gran calidad, que mezcla todo tipo de música. El apartado en el que más flojea **Crimson Sea** es para mí en el sistema de cámaras, que hace a veces que el control y la jugabilidad sean un poco confusas y las opciones de juego, que a pesar de incluir multitud de opciones, hubiera ganado enteros con modo para multijugador, poder controlar más personajes o alguna opción online.

En definitiva, un gran juego de acción para **X-Box**, con una atrayente historia, ideal para fans de los ***Dynasty Warriors*** y que falla en el aspecto de más modos de juego que alarguen su duración. Es delito que no se haya traducido al castellano, ya que como siempre está en inglés, francés y alemán.

Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com

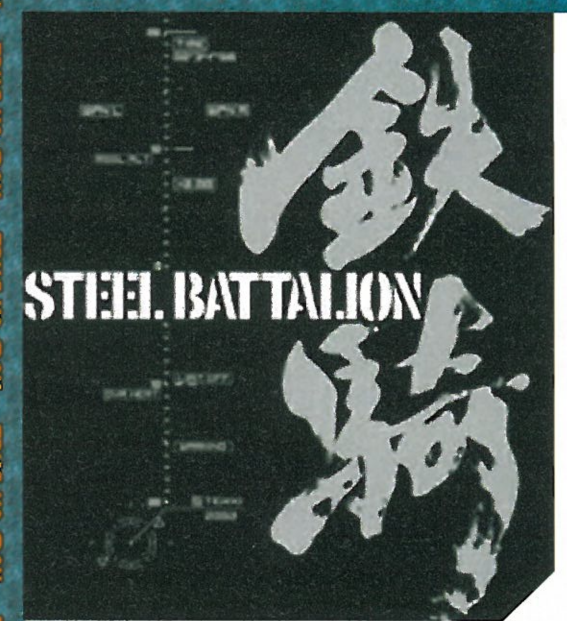








Steel Battallion



*Microsoft se atreve con todo, y muestra de ello es la distribución del **Steel Battalion** de **Capcom**, un costoso juego con un mando especial que si tienes la suerte (y el dinero) de adquirir, te hará sentir que estás a los mandos de un impresionante robot de combate.*



Steel Battalion es un impresionante simulador de combate de robots gigantes, llamados tanques verticales. Para elevar las cotas de realismo, el juego viene acompañado de un impresionante mando de control, con más de 40 botones, dos palancas de control y 3 pedales. Antes de ponerse a jugar, es muy recomendable echar un vistazo al extenso y completo manual de instrucciones, donde aprenderemos los movimientos básicos de nuestro tanque vertical. Algo necesario para la primera misión, que nos pone en la piel de un piloto novato sin experiencia en combate, que tiene que manejar por primera vez un tanque vertical para repeler un ataque enemigo. A partir de ese momento nos convertiremos en un miembro de la séptima División Panzer Especial, concretamente del Batallón 34 de Acorazados Especiales de las Fuerzas del Pacífico.
Durante más de 20 misiones, iremos aumentando de rango al conseguir puntos destruyendo objetivos enemigos y cumpliendo las misiones. A medida que subamos de rango, tendremos a nuestra disposición mejores





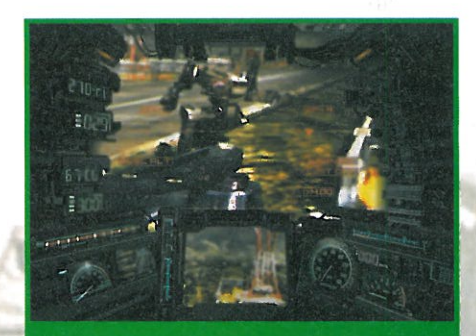
EL MANDO DE CONTROL

Lo más espectacular de ***Steel Battalion*** es su mando de control, compuesto de tres paneles independientes que tenemos que unir formando el mando de control principal, con más de 40 botones. Muchos de ellos los usarás para el arranque del tanque vertical, algo que se convertirá en una auténtica ceremonia. En el panel izquierdo tenemos el control de marchas de velocidad, los cinco interruptores de sistemas de apoyo para el arranque, el stick de giro del robot y el mando para dirigir la cámara de visión principal. En el bloque central tenemos los botones de radio, armas primarias, armas secundarias y funciones especiales (lavado, extinción de incendios, visión nocturna, manipulador, etc.). En el panel derecho controlaremos los monitores, mapas, zoom de cámara, expulsión, pulsadores de disparo y stick de control del brazo armado. No nos olvidemos de los tres pedales, acelerador, freno y esquivar.









Más os vale apretar el botón de expulsión antes de que el robot explote si no queréis ver cómo el juego os borra vuestro avance.

robots de combate e incluso llegaremos a dirigir un batallón.
A nivel técnico el juego es una maravilla. Los gráficos son espectaculares para un juego de esta clase, con todo tipo de efectos de luces, explosiones y sombras, todo ello para dotar a la experiencia del mayor realismo. El sonido sólo puede calificarse como soberbio. Si dispones de un sistema de sonido 5.1 alucinarás, creerás que





estás en una auténtica batalla. En cambio, la música es más pobre, aunque está representada de un modo original, ya que para escucharla tenemos que comprar un radiocasete y equiparlo en nuestro tanque vertical.
En definitiva, ***Steel Battalion*** es una experiencia única, algo que no debe perderse un fan de los juegos de robots o simuladores poseedores de una **X-Box**, en el que la única pega es el elevado precio del pack, unos 199 euros, algo que echará para atrás a más de un comprador. Pero lo cierto es que el mando de control es espectacular, y en cierta manera justifica su elevado coste.

Evil Ryu
goemon2000@hotmail.com

GRÁFICOS	92 %
SONIDO	95 %
JUGABLE	90 %
TOTAL	91 %

LOS TANKES VERTICALES

Los protagonistas de ***Steel Battalion*** son sin duda los potentes tanques verticales. Al principio controlaremos los robots con programas de primera generación, pero al ir avanzando podemos conseguir nuevos tanques verticales que pueden llegar hasta la tercera generación, que poseen funciones adicionales. Uno de los aspectos más currados es el de las armas, de todo tipo y calibre. Podemos equipar 3 armas principales y 3 secundarias, dependiendo del peso de las mismas, otro factor que aumenta el realismo de este sensacional simulador.
Además tendremos la posibilidad de pedir suministros de apoyo en combate, que por tu bien mejor que protejas antes de que los destruyan.



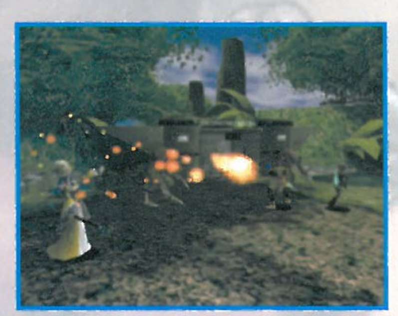
Phantasy Star Online Episode 1 & 2



Mucho ha llovido desde aquel entrañable día en que ***Phantasy Star Online*** *viera la luz en estas tierras. Miles de jugadores comprobaban el verdadero potencial del módem de* ***Dreamcast****. Ahora, dos años después,* ***Sega*** *pretende revivir aquel juego, añadiéndole diversos extras y un capítulo totalmente nuevo.*









Aunque en cierto modo haya perdido el encanto del original, veremos en ***PSO Episode 1 & 2*** un título muy fresco, a pesar de contar con los mismos gráficos del original de ***Dreamcast***.

Como dice el nombre, el juego está dividido en dos episodios, el primero que es idéntico al de **Dreamcast** y el segundo, que son fases totalmente nuevas.

En palabras de **Yuji Naka**, el boss del ***Sonic Team***, "Pensábamos lanzar tan sólo el episodio 2, pero decidimos incluir la primera parte para que aquellos que no pudieron disfrutar de ella lo hagan ahora".

Aunque podamos elegir libremente el episodio a jugar, es recomendable comenzar con el primero y subir el nivel en éste, ya que la dificultad del segundo puede echarnos para atrás todos los intentos de pasar un rato agradable.

Centrándonos en el segundo episodio, encontramos un juego gráficamente muy similar al primero, salvando un par de fases que derrochan calidad técnica por doquier, llegando incluso a parecer de otro juego. Es como si todo lo que se ha adelantado en estos dos años se haya puesto en escena en las últimas fases del segundo episodio, mientras que las primeras da la impresión de que ya las tenían acabadas desde hace tiempo.

El desarrollo viene a ser el mismo, es decir, subir niveles y conseguir mejores armas / armaduras / items a medida que avanzamos, para así acceder a niveles más difíciles, todo

¿GAMECUBE O XBOX?

Las dos versiones son prácticamente idénticas, no en vano, la de **Xbox** es un *port* de la de **Gamecube**. En ambas, encontramos el defecto de no tener disponible un teclado (en Japón existe uno para **Gamecube**), con el cual comunicarse más fácilmente con el resto de usuarios. Es aquí donde el ***Xbox Live*** y su sistema de comunicación por voz, hace decantar la balanza a favor de la versión de la consola de **Microsoft**. Ahora bien, si no se piensa usar el modo online, esta ventaja desaparece.



Phantasy Star Online Episode 1 & 2



ello con un hilo argumental prácticamente nulo. Dicho así puede que parezca aburrido y realmente lo es en el modo de un jugador, pues al no existir ninguna trama constante en la historia, no se da aliciente al jugador para seguir. Ahora bien, en el modo online es otro cantar, pega un giro de 180º, pues la rivalidad con otros jugadores por tener más nivel o mejores armas, unido a la diversión que siempre produce jugar con otras personas, da mucha vida al juego.

En cuanto al aspecto musical, quien haya jugado al original ya se puede hacer a la idea de lo que encontrará en este título; altibajos en general, con algunas piezas de soberbia composición, contrastadas con otras más discretas, pero que en ningún momento llegan a molestar.

Como punto en contra, se debe pagar una cuota mensual para obtener una licencia de Hunter, que nos permitirá jugar online durante el mes que tenga vigencia. Esta cuota se debe pagar tanto en el de **Gamecube** como en el de **Xbox**, a pesar de haber pagado ya el importe del ***Xbox Live***.

Recomendado especialmente para los que quieran revivir la magia del original de **Dreamcast** y para aquellos que piensen aprovechar el modo de juego online.

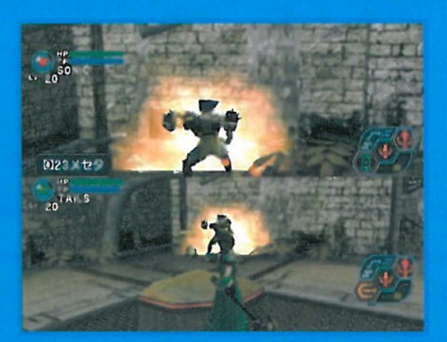
Real Yagami
realyagami@gamestonline.com



PANTALLA PARTIDA

La interesante opción de pantalla partida, de hasta 4 jugadores simultáneos en una misma consola, puede convertirse en una alternativa al juego online. Cabe remarcar algunos fallos en las cámaras en este modo, debido al escaso espacio en pantalla del que se dispone.

A diferencia de lo que ocurre en el modo online, si al morir uno de los personajes, éste decide volver al Pioneer (digamos, "la base"), el resto también deberá hacerlo forzosamente. Esto es debido al hecho de, en este juego, no poder mover al mismo tiempo dos entornos distintos.







GRÁFICOS	84%
SONIDO	85%
JUGABLE	94%
TOTAL	87%



Gun Survivor 4: Heroes Never Die

RESIDENT EVIL DEAD AIM (EN OCCIDENTE)

*Aunque sigue sin ser un juego que rompa moldes, la saga **Gun Survivor** se ha revalorizado enormemente con esta cuarta entrega, donde por fin encontramos una historia digna y una trama que encantará a los fans de **Resident Evil**.*



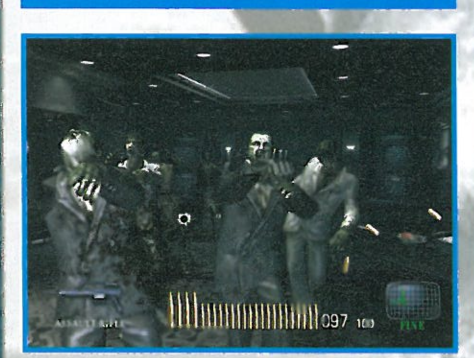
GRÁFICOS 81 %
SONIDO 91 %
JUGABLE 90 %
TOTAL 89 %

Aunque **Gun Survivor** no gustó demasiado, lo cierto es que tenía una historia completamente nueva, un guión que seguir y pequeños puzzles que resolver. Esa primera entrega es el único precedente que encontramos para este ***Gun Survivor 4: Biohazard, Heroes Never Die***, ya que las otras dos entregas, aparecidas también para **PS2**, eran meros juegos de pistola sin mayor aliciente que el de pegar unos cuantos tiros con nuestra *GunCon*. Centrándonos en el título que nos ocupa, lo primero que destaca es que es el primero de la saga que no se puede jugar con la *GunCon* normal, por lo cual o lo jugáis con vuestro *Dual Shock 2*, u os hacéis con una flamante *GunCon 2*. Esto se debe a que llevaréis toda la movilidad del personaje con la cruceta de la pistola, similar al control de cualquier otro ***Biohazard*** y mucho mejor que en la primera entrega. Técnicamente el juego ha dado un salto espectacular: todo se mueve en un fluido entorno *3D*, que corre a 60 *fps*., sin llegar al alto nivel de los ***Biohazard*** aparecidos en **GC** y al que lo único que se le puede echar en cara son las altas ralentizaciones que se producen cuando el número de zombies en pantalla es excesivo. La acción del juego se desarrolla en un crucero invadido por el T-Virus, robado de una sucursal francesa de Umbrella por Morpheus, el nuevo enemigo final, que se inyectará el virus en su propio cuerpo al igual que hizo William Birkin. Estaremos al mando de Bruce, un agente de los servicios secretos estadounidenses encargado de investigar los delitos de Umbrella y de Limsong, hermosa mujer procedente de la policía china. Alternando entre los dos personajes, recorreremos el crucero resolviendo simples puzzles y tejiendo una historia que encantará a los fans de la saga que les guste usar la *GunCon 2*.

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com



La bella pero mortal Limsong será el segundo personaje del juego.







Bruce es el primer personaje que podremos manejar.

Kaido Battle

*De la mano de los creadores de **Shutokou Battle** (**Tokyo Hightway Battle**), nos llega **Kaido Battle**, un juego de carreras por carretera de montaña que hará las delicias de los aficionados a quemar ruedas por las curvas.*



GRÁFICOS	90%
SONIDO	87%
JUGABLE	92%
TOTAL	89%



Genki, incorporada hace menos de un año al **Grupo Konami,** es una experimentada programadora de juegos de carreras y era éste uno de los géneros pendientes de **Konami** estos últimos años. Técnicamente, deciros que ***Kaido Battle*** supera gráficamente de largo a la anterior entrega de la saga ***Shutokou Battle*** para esta misma consola. Los coches son mucho más grandes y los escenarios mucho más cuidados, aunque claro, no es lo mismo cargar un tramo de carretera sin tráfico, que como en ***SB*** ir cargando carretera, además del tráfico y a nuestros rivales.

Jugabilidad en estado puro, y es que si buscas un juego a camino entre el arcade y la simulación tienes para elegir cualquier título de **Genki**.

Empezaremos con nuestro coche de serie, de los baratos y tomaremos parte de pruebas durante el día para ganar dinero y mejorarlo poco a poco. Durante la noche volveremos a los tramos, para demostrar de lo que somos capaces ante todos los allí congregados, ya sea en carrera, *time attack* o en las pruebas de derrapes.

Vuestra dosis de simulación la tendréis asegurada, ya que cada coche se adecuará a sus características técnicas, y es que no es lo mismo tomar las curvas con un coche de tracción delantera, trasera o 4x4.

A destacar la inclusión, por fin, de marcas reales (ya no camufladas) y también algunos coches occidentales míticos, tales como el *Ford Sierra RS Cosworth*.

Aunque es muy probable que llegue a nuestro país, ya que el anterior ***SB*** llegó, aún no sabemos nada de su distribución. Esperemos que todos podamos quemar rueda, aunque sea en inglés.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com













Ikaruga





GRÁFICOS	92 %
SONIDO	92 %
JUGABLE	97 %
TOTAL	93 %

*Los juegos de naves siempre han sido de culto. En Japón dichos juegos alcanzan precios realmente altos en las tiendas de segunda mano, **Treasure** viene a demostrar que los mata marcianos nunca pasarán de moda.*





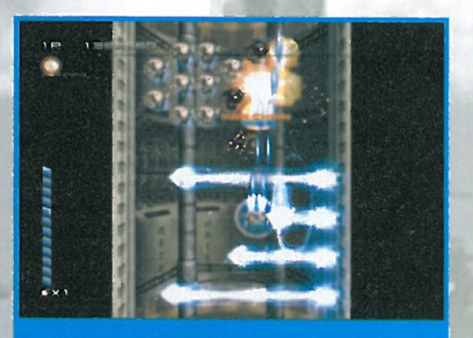
Ikaruga fue programado en principio para la placa **Naomi** y algún tiempo después para **Dreamcast**, el cual se puso a la venta durante el mes de septiembre del 2002. A los pocos meses, **Treasure** comunicaba la conversión de dicho titulo al cubo de **Nintendo**, aunque aclarando que no tenían en mente crear nuevos niveles, sino pequeños añadidos. Debido a que hemos realizado la *review* y la *preview* de la versión de **DC** y además hemos incluido este juego en el especial de **Treasure**, pasaremos a comentar las novedades que los usuarios de **Nintendo** se encontrarán.

Gráficamente el juego será igual que las versiones previas y como principal novedad se ha incluido el modo *Challenge*, en el que conseguiremos un *password* para introducir nuestra puntuación en un ranking mundial que hay en esta web: ***http://www.ikaruga-atari.net*** También se ha incluido un modo llamado *Conquest*, que nos permitirá practicar cualquier etapa del juego que hayamos completado con anterioridad y a su vez nos abrirá las puertas del *Demo mode* y el *Slow mode*. En *Demo mode* veremos demostraciones de cómo acabarse las fases y en Slow, jugaremos a la mitad de la velocidad, para así aprender mejor en qué lugares posicionarse. Otra novedad interesante será la inclusión del contador de combos que se mostrará en pantalla si jugamos horizontalmente.

En definitiva, un título que no debe de faltar en tu *jugoteca* siempre que seas fan de esta clase de juegos. Si nunca has probado uno de ellos podrías empezar con éste, aunque para *masterizarlo* totalmente, sabiéndose al dedillo en qué posición aparecen los enemigos para hacer combos perfectos, necesitarás muchas horas, posiblemente más de 100 y no es broma.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com


El objetivo principal será acabar el juego, lógicamente…


...pero una vez acabado nos incitará a seguir jugando...

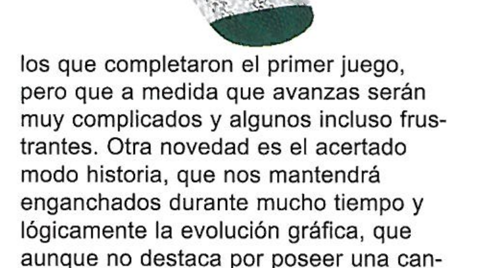

…para conseguir más combos, que es la esencia del juego.

Super Monkey Ball 2

***Amusement Vision** vuelve a traernos a los monos más marchosos del panorama lúdico, la continuación de **Super Monkey Ball** promete volver a deleitarnos con sus fabulosas fases y sus mini juegos casi más divertidos que el juego en cuestión.*

SEGA
SISTEMA: GAMECUBE
VERSIÓN: EUROPEA
PLAYERS: 1 ~ 4
GÉNERO: HABILIDAD BANANERA
DURACIÓN: 150 FASES + 12





De una idea de lo más simple pero efectiva, ***Super Monkey Ball*** vino a demostrar que no todo es acción frenética, conducción al límite, *RPG* y juegos de lucha; en este título primaba algo que hace tiempo que se echa de menos en los juegos de nueva generación, estamos hablando de la habilidad. El aspecto más destacable es la inclusión de seis nuevos mini juegos (*Monkey Tennis, Monkey Baseball, Monkey Soccer, Monkey Boat Race, Monkey Shot y Monkey Dog Fight* y la aparición de los originales de la primera parte, aunque con nuevos escenarios (*Monkey Race, Monkey Fight, Monkey Target, Monkey Billiard, Monkey Bowling y Monkey Golf*). El número de fases asciende a 150 con unos niveles iniciales muy fáciles para los que completaron el primer juego, pero que a medida que avanzas serán muy complicados y algunos incluso frustrantes. Otra novedad es el acertado modo historia, que nos mantendrá enganchados durante mucho tiempo y lógicamente la evolución gráfica, que aunque no destaca por poseer una cantidad de polígonos muy grande, los gráficos aparecen más definidos y visualmente agradables. El juego se mueve a una velocidad constante de *60 fotogramas* por segundo, lo que le da una suavidad impresionante.

Lo mejor, por supuesto, es el modo de cuatro jugadores. Nada mejor que echarse unas horas humillando a los fantasmillas de tus amigos, eso si no te humillan a ti...

Como conclusión... Altamente recomendado a los que jugaron al primer juego y un muy buen juego para los que están un poco hartos de dar tanto tiro por ahí, ya que, como dije al principio, la habilidad y la diversión es lo que prima en este título; además, vale la pena comprarlo aunque sólo sea por los estupendos *mini juegos* o para picarte con gente de todas las edades, para ver quién completa antes cada nivel.

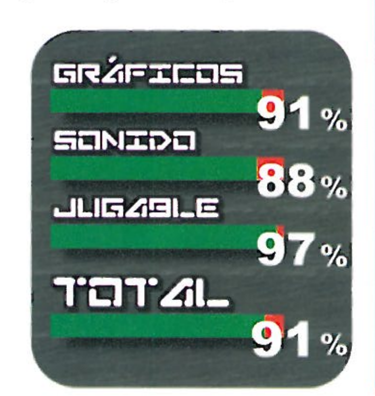
Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com

La opcion 4 Jugadores promete diversión a gogó





Cuidado con las guillotinas, que te van a depilar el culete y parecerás un mandril





Skies of Arcadia Legends



***Sega** nos ofrece **Skies of Arcadia Legends**, la versión para **GameCube** del fantástico RPG de **Dreamcast**, que a pesar del paso del tiempo sigue mostrando un aspecto inmejorable.*



Lo que más llama la atención de ***Skies of Arcadia*** es el maravillo universo que lo rodea. La tierra flota en el aire y para viajar de un sitio a otro se usan barcos voladores. Los barcos y situaciones nos recordarán a grandes mitos del manga como el **Capitán Harlock** (el nombre de Arcadia y el diseño de los barcos os dan la respuesta). La historia da comienzo con Fina, una misteriosa chica que huye en una nave que es perseguida por el Imperio Valuan, pero la casualidad hará que los intrépidos piratas azules Vyse y Aika se crucen en su camino y la rescaten. A partir de aquí comienza nuestra gran aventura, en la que tendremos que descubrir el enorme mundo de Arcadia.





En cuanto al juego en sí, tendremos dos tipos de combates, el clásico entre personajes, muy bien desarrollados y con un genial sistema de aprendizaje de magia basado en 6 piedras lunares elementales; y los combates de barcos, sin duda lo mejor del juego. Este aspecto es sensacional, podemos equipar el barco y mejorarlo contratando una competente tripulación. Para movernos en el mundo de Arcadia usaremos nuestro barco, y bajaremos a tierra para realizar exploraciones. No faltarán los típicos puzzles y minijuegos.
En esta versión para **GameCube**, se han añadido nuevos personajes y más historias paralelas que en la versión de **Dreamcast**, aunque por contra, ha sufrido un poco la mano de la censura. Técnicamente el juego es muy bueno, se han mejorado los gráficos ligeramente, y a pesar de no aprovechar toda la potencia de **GameCube**, su aspecto manga es realmente atrayente. También se ha mejorado ligeramente la animación y todo el juego fluye a 60 fotogramas por segundo. El aspecto musical sigue siendo igual de magnífico, con grandes piezas orquestales. En definitiva, un completo y sensacional rpg para **GameCube**, que es sin duda lo mejor de este genero que puedes encontrar actualmente para la consola de la gran N.



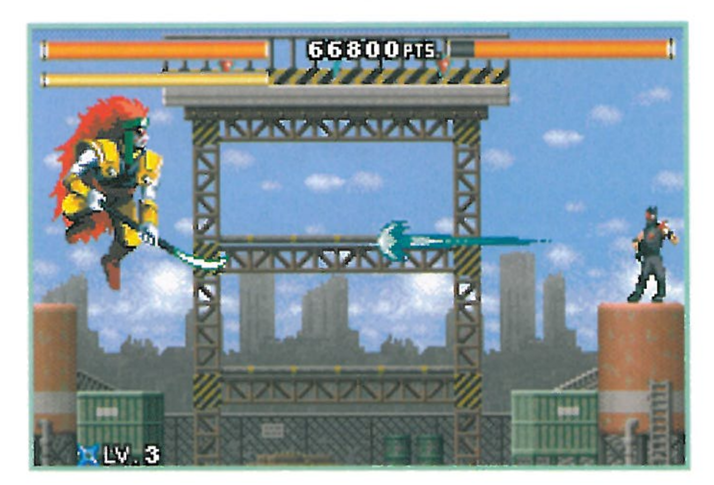
Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com



GRÁFICOS	85%
SONIDO	90%
JUGABLE	92%
TOTAL	90%

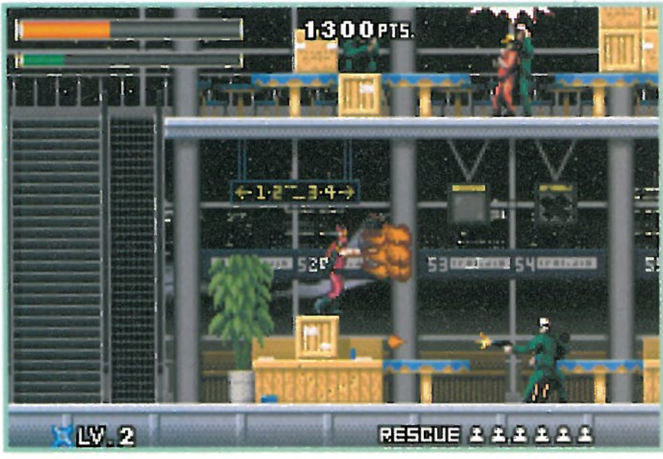


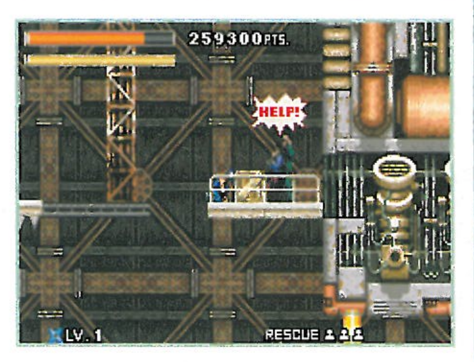




*¿Quién no recuerda juegos del estilo de **Ninja Gaiden** o el mítico **Shinobi**? Pues bien, ahora nos llega un juego al estilo de aquellos clásicos, se trata de **Ninja Cop (Ninja Five-0** fuera de Europa)*

Esta vez, ***Konami*** nos trae un juego de ninjas para nuestras **GBA**.
Nuestro protagonista deberá de sortear múltiples obstáculos para cumplir su misión. Contaremos con una cadena, la cual nos permitirá engancharnos a las paredes y al techo, pero sólo podemos usar la cadena cuando estamos en el aire (a mí me recuerda a *Spiderman* xD). Como armas, podemos usar la espada para derrotar a los enemigos que se protejan, otro arma con la que contaremos es una de las más típicas de los ninjas, los shurikens.
Aparte de los golpe normales, también tenemos una barra para hacer un especial, que matará a todos los enemigos que aparezcan en la pantalla. La barra se irá llenando a medida que mates malos o cogiendo un item. El personaje puede aparecer en tres colores diferentes, uno por cada nivel. Subimos de nivel al coger un ítem en forma de relámpago, pero cuando te dan un toque, vuelves a perder el nivel, tener más o menos nivel sólo afecta a que los shurikens que lanzas, hagan más o menos daño. En nivel dos en vez de shuriken tiras tres bolas de fuego y en nivel tres, tiras una especie de "kame".
El objetivo principal es conseguir las llaves que nos permitan avanzar por las puertas y rescatar a los rehenes que los terroristas tienen retenidos.
En cuanto a modos de juego, el modo historia consta de tres misiones, más las secretas, en las cuales sólo podremos jugar si elegimos normal o difícil. Dentro de cada misión hay tres fases y el final boss. También podremos elegir el modo *Time Trial*, en el cual tendremos que superar la fase en el menor tiempo posible. En este modo nos irán apareciendo nuevas pantallas a medida que las descubramos jugando en historia. Hay que decir que es bastante fácil, ya que siempre salen los mismos enemigos haciendo lo mismo, al igual que a los final boss, es bastante fácil pillarles las rutinas.
Aunque es un juego que cuando empiezas a jugar te engancha bastante, gracias a su jugabilidad "de las de antes". Seguro que disfrutareis jugándolo.







La idea de un ninja policía no es original, en 1989 la compañía **Kyugo** lanzó ***Ninja Cop Saizou***, para **NES**.

GRÁFICOS	73%
SONIDO	69%
JUGABLE	87%
TOTAL	76%

Real Caocao
real_caocao@msn.com

サクラ大戦 ～熱き血潮に～

(Sakura Taisen - Atsuki Chishio Ni)

El remake del clásico *Sakura Taisen* de Sega Saturn llega a Playstation 2 de la mano de Overworks, que ha realizado un excelente trabajo mejorándolo más incluso que la ya perfeccionada versión para Dreamcast.

Compañía : Sega, Overworks
Sistema : Playstation 2
Versión : Japonesa
Género: Estrategia con mezcla de ligoteo
Jugadores: 1 jugador
Duración: + de 20 horas

La saga ***Sakura Taisen*** no ha salido por el momento de Japón y siempre ha usado consolas de **Sega** de plataforma, siendo un auténtico superventas en **Saturn** y **Dreamcast**. Ahora, con la conversión de **Sega** en una third party, los usuarios japoneses de **Playstation 2** están disfrutando de una soberbia versión mejorada del primer episodio de la saga, para mí el mejor de todos por su excelente argumento.

Para quien no conozca la mecánica de este juego, deciros que mezcla los clásicos juegos de ligoteo, que tanto gustan a los japoneses, con los juegos de estrategia, con un resultado explosivo que ha cautivado a miles de fans. Otro de sus secretos es el diseño de personajes, que corre a cargo de **Kyosuke Fujishima**, creador de series tan famosas como ***Ah! My Goddess*** y ***You´re Under Arrest***.

Otra curiosidad del juego es que la gran cantidad de vídeos que tiene ***Sakura Taisen*** ha hecho que el juego sea publicado en DVD 9, al igual que ***Metal Gear Solid Substance*** y ***Xenosaga***. Respecto a anteriores versione,s muchos han sido los cambios realizados, comenzando por los espectaculares cinemas con calidad DVD y acabando con el propio juego, que pasa de los 2D originales a un *engine* 3D similar al de ***Sakura Taisen 3*** de **Dreamcast**. Por cierto, se ha incluido un nuevo episodio inédito en la saga. También no olvidarnos que el juego ha salido en dos versiones, la normal y la Premium, acompañada de un DVD especial y objetos de coleccionista.

Por último, decir que **Working Designs** se ha interesado enormemente en publicar el juego en USA e incluso **Sega** se plantea publicarlo en todo el mundo, con lo que esta versión podría ser el primer ***Sakura Taisen*** que aparece en Occidente.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

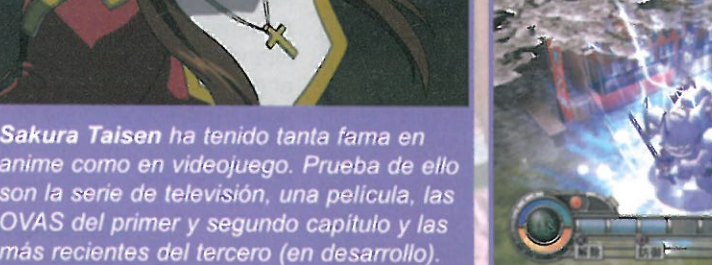




Aquí podéis ver lo todo lo que lleva la edición especial.



Sakura Taisen ha tenido tanta fama en anime como en videojuego. Prueba de ello son la serie de televisión, una película, las OVAS del primer y segundo capítulo y las más recientes del tercero (en desarrollo).





EL CASTAÑAZO DEL MES

La sección más cutre de los videojuegos

Por el Búho.

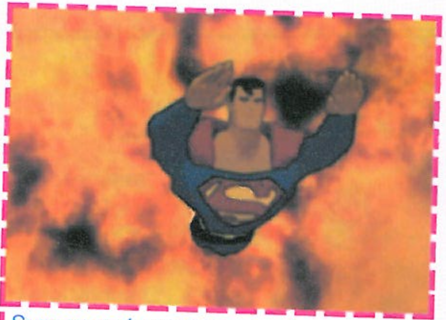


Hola amigos, este mes nos encontramos con un castañazo que se me escapó en **Play 2**, pero ahora sale para la **Game Cube** jejeje. Es ***Superman Shadow of Apokolips***, ya sabéis, una castaña y un paripé de juego. Es de **Infogrames**... Seguro que os pensabais que le tocaba otra vez a los pesados de **THQ**, ¡pues no!

Todos conocéis a superman ¿no? Un héroe estadounidense que siempre tiene que salvar al mundo y es tan poderoso que le pones un pedrusco verde al lado y se desmaya. En el juego, los malos de la galaxia se alían para acabar de una vez por todas con el fantoche de Superman, y así dominar el universo. Para ello han fabricado un ejército de robots llamados Inter.-Bots, que son una especie de chatarras andantes de hojalata. Vamos, un guión digno de un capítulo de *Ana y los 7 bufones*. El juego consta de 14 niveles agobiantes y absurdos, en los que hay que hacer todo el rato lo mismo, destruir a los robots, pegarse vueltas por la ciudad de aquí para allá como un tonto y salvar a civiles inocentes. Los gráficos son lo peor del juego, unos gráficos 3D de lo más horrible que se ha visto para la **Game Cube**; esos graficuchos parece que sean de **Nintendo 64** por lo menos. Encima, el personaje de Superman está supergordo y deformado, este Superman ya no es lo que era desde que descubrió la fabada Asturiana. Ahora es cuando me toca hablar del sonido y cuando todos sabéis que os voy a recomendar quitarlo y poner otra cosa. Es que siempre es lo mismo macho, músicas rallantes y sosas. ¿Tanto les cuesta poner músicas marchosas y que estén en la onda o qué?, ya sabéis músicas tipo **Chayanne** o **Carlos Baute**. El arriquitaun mix de la canción de Superman vendría de muerte.

La conclusión final es que un juego como es ***Superman***, que es tan malo, tan aburrido y tan lamentable, no deberían haberlo sacado para la **Game Cube**. Este juego estaría bien que lo sacaran para una consola como la **Nintendo 64**, no para una consola tan potente como la **Game Cube**. Yo me acuerdo de jugar a un ***Superman*** en mi **GameBoy** blanco y negro y también era así de cutre... ¿lo habrán hecho así para no perder la costumbre?

Todos los meses me toca aguantar estos pastelazos, estoy hasta los cojxx.



Superman huye después de quemar su casa al hacerse una tortilla de patatas

Superman destruye un coche que le rozó al suyo. La justicia siempre triunfa



Este empollón sólo cambia su cara cuando no le dejan entrar en la cabina



El conductor del autobús le pedía billete a Superman. Pagará por tío inculto



Si aparece Superman todos corren a sus casas. ¡Socorro es Superman!

GRÁFICOS	14%
SONIDO	20%
JUGABLE	27%
TOTAL	22%

LOS JUEGOS TRES DELICIAS

*Welcome Back, ^_^ poco a poco se va acercando el caluroso verano y con él las vacaciones que tanto nos gustan, lástima que en **Gamest** nunca descansamos (esto no viene a cuento, pero es para hacer una introducción más original ja, ja...). Bueno, vamos a lo serio, este mes tendremos dos títulos de **PC** que causan furor y que además son juegos que no hace mucho que están por las vitrinas de las tiendas orientales, veamos....*

HEROINE ATHERN 2

A los buenos lectores de ***Gamestech*** el nombre de ***Heroine Athern*** seguramente les sonará (je, je...), cómo no, apareció en la sección de los juegos tres delicias en el primer número de la revista; para los que se perdieron el número uno, ***Heroine Athern*** es un *RPG* parecido al ***Valkyrie Profile***. Este juego tuvo un gran éxito en su momento, así que los creadores no tardaron mucho en ponerse en marcha para desarrollar su secuela. Bien, pues hoy hablaremos de ***Heroine Athern 2,*** el cual está a punto de arrasar todos los pronósticos. Igual que su antecesor, en ***Heroine Athern 2*** los gráficos también son en *sprites 2D* sobre fondos *prerenderizados*. La historia ocurre no mucho después de la primera, así que en la plantilla de personajes aparecen casi todos los de la parte anterior (y también nuevos). Esta vez se ha mejorado todavía más la animación de los movimientos y los ataques, incluso todos los enemigos del juego tienen más *frames* y detalles. El nuevo sistema de poder llevar 8 personajes simultáneamente crea mayor flexibilidad, esto es parecido al sistema de ***Valkyrie Profile***, sólo que aquí en medio de una batalla también podemos cambiar los personajes que lucharán y la formación. Además esta vez se ha mejorado muchísimo la banda sonora y las voces; aunque bueno, los vídeos *FMV* la verdad es que son un poco falsos, los chicos de **WindThunder** deberían mejorar un poco más los vídeos 3D, porque la calidad que tienen es de la época de **PSX** ja, ja... pero se le perdona porque todo lo demás está genial.



El tamaño de los sprites de este juego es increíble, y además todo animado.

Deberían sacar más juegos con estos gráficos 2D.



METEOR, BUTTERFLY AND A BLADE

Y ahora vamos a hablar de otro curioso descubrimiento, con un nombre tan absurdo como ***Meteor, Butterfly and a Blade*** (ya veis que no tiene mucho sentido, sonaría igual si se llamase "asteroide, mariposa y espada" o algo así ¬_¬U). Éste es posiblemente el primer juego de lucha en gran número de masas online, creado por una compañía taiwanesa especializada en *3D* llamada **IS**. El *engine* del juego es parecido a los ***Tenchu*** o al ***Way of Samurai*** de **PS2**, tu llevas al personaje y puedes moverte libremente en un mundo virtual totalmente en *3D*, con ciudades, bosques, montañas... pero cuidado, que hay más de 200 jugadores humanos merodeando en el mismo mundo que tú. Lo atractivo es que este juego puede que sea el primer juego online masivo, en el cual podemos controlar nuestro personaje 100% sin ser los combates por turnos (del tipo primero pegas tú y luego te pego yo); aquí luchamos con comandos tipo ***Tekken*** o ***Virtua Fighters***. Cada arma tiene más de 30 técnicas diferentes y lo mejor de todo... en tiempo real. Además, la posibilidad de poder usar una amplia gama de items y armas secundarias arrojadizas, hace que este juego sea realmente atractivo. De nuevo la historia está basada en una novela de artes marciales (además existe una serie de televisión).

Una vez dentro del juego podremos escoger uno de los más de 20 luchadores, cada luchador utiliza un estilo de lucha diferente; aunque al principio sólo podremos utilizar unos pocos movimientos básicos, con el tiempo podremos ir aprendiendo nuevos ataques y técnicas, podremos experimentar cosas como poder caminar por las paredes o dar saltos como en la peli de ***Tigre y Dragón***. A pesar que sea un *Beat em Up online*, el juego cuenta con grandes dosis de *RPG*... si matamos a nuestros enemigos podremos ir aumentando los puntos de vida y de magia; si no eres tan fuerte no te preocupes, porque te puedes unir a un clan y mamporrear todos juntitos. Este título fue presentado en el último Gameshow de Taipei (Taiwán) y tuvo muy buenas opiniones.

En este juego hay muchos pervertidos sueltos.



Aquí podemos ver un reclutamiento para el clan



Este mes hemos introducido unos cuantos vídeos para que podáis opinar mejor sobre estos juegos tan extraños. Saludos y hasta la próxima.

TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún logo envía la palabra logo3 al 5077

Si quieres algún tono envía la palabra tono3 al 5077

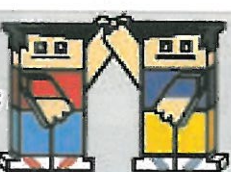
TONOS

[illegible]	deportes	[illegible]
chute	[illegible]	[illegible]
dardo	badboy	canecul
astronauta	[illegible]	[illegible]
display	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
defender	abstra	cbarra
cbarras	abstra2	abispa
[illegible]	[illegible]	animales
[illegible]	cocodri	[illegible]
[illegible]	cucha	[illegible]
atmadrid	[illegible]	lagarti
[illegible]	cochecito	beatles
[illegible]	[illegible]	[illegible]
espacial	[illegible]	borracho
alterofilia	email	[illegible]
[illegible]	error	brazilband
[illegible]	chino3	alien3
[illegible]	[illegible]	[illegible]

LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	rclintr
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion Triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaesl
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia *Cowboys and kisses	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

CHAT



Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.

Envía un SMS al 5077 con el texto **vjuego**

1. Date de alta: envía la palabra V.JUEGO (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: V.JUEGO (espacio) lista
3. Cambia tu nick: V.JUEGO (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envía V.JUEGO (ESPACIO) STOP

CHISTES

Haz reír a tus amigos con los mejores chistes

Envía un SMS al **5077** con el texto

CHISTE76 VARIOS

CHISTE75 PICANTE

EJ: CHISTE75

(SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

FRASES

¿Eres tímido/a y no sabes cómo ligar?

Envía un SMS al **5077** con el texto **AMOR6**

ENVIALE UN PIROPO!!



Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG y ERICSSON compatibles.

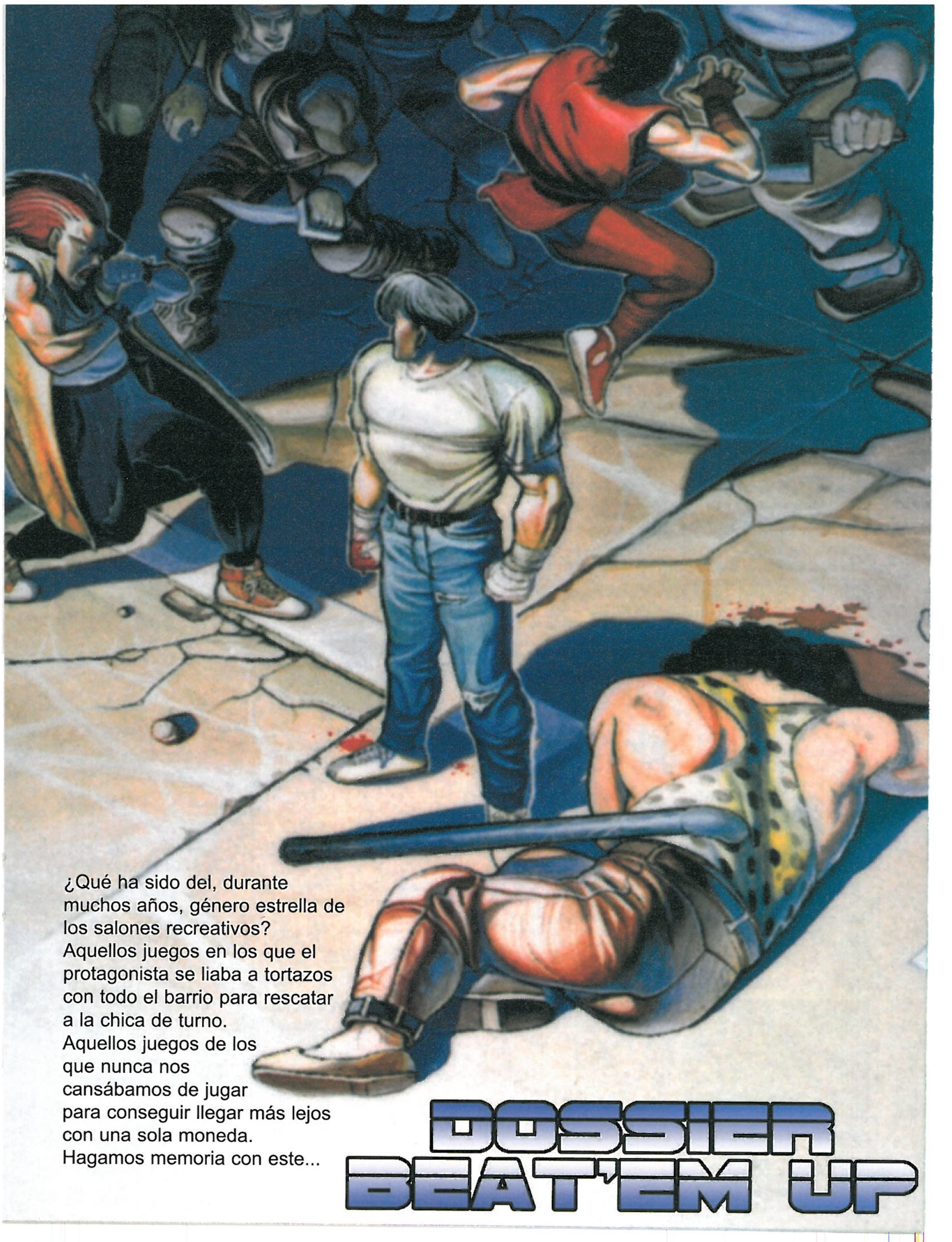


THE LEGEND OF
ZELDA
the wind waker
GAMES TECH
WWW.GAMESTONLINE.COM



Dreamcast Girl

Playing with your dreams



¿Qué ha sido del, durante muchos años, género estrella de los salones recreativos? Aquellos juegos en los que el protagonista se liaba a tortazos con todo el barrio para rescatar a la chica de turno. Aquellos juegos de los que nunca nos cansábamos de jugar para conseguir llegar más lejos con una sola moneda. Hagamos memoria con este...

DOSSIER BEAT'EM UP

CAPCOM®

La compañía reina del género...

SAGA FINAL FIGHT

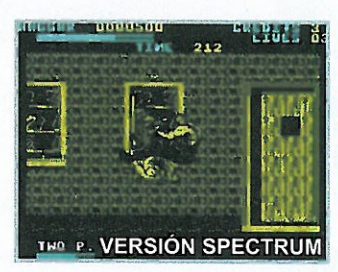
¿Qué podemos decir de ***Final Fight***? Juego de culto en los salones recreativos e impulsor de las ventas de **Super Famicom**, el nombre de ***Final Fight*** ha sido escuchado alguna vez por todo buen jugón que se precie de serlo.

Final Fight

En 1989, **Capcom** reinventó el género de los *beat'em up* lanzando ***Final Fight*** al mercado. Un juego de gráficos impresionantes, sencillo control y adictivo como él solo. Sus enormes *sprites* y la facilidad con que se movían no dejaron indiferente a nadie que se asomara a la recreativa.
La historia, aún siendo muy típica, era la excusa perfecta para meternos de lleno en la acción. La banda Mad Gear ha secuestrado a la hija de Haggar, el nuevo alcalde de Metro City, para tener la ciudad bajo control mientras ellos hacen de las suyas. Haggar no iba a quedarse de brazos cruzados, pidió la ayuda Cody (el novio de su hija) y de Guy (su mejor amigo) para ir a rescatarla a base de mamporros. Si hubieran sabido los de Mad Gear que Haggar había sido un famoso Street Fighter, se lo habrían pensado dos veces antes de tocarle las narices.
El impacto del juego fue tan grande, que todo asiduo a los salones recreativos sabía quién era Cody, Guy, Haggar y conocían Metro City palmo a palmo. La fase de bonus que consistía en destruir un coche, se volvió tan popular que **Capcom** repitió la fórmula años después en ***Street Fighter 2***.
Este juego ha sido conversionado a **C64**, **Amiga, Spectrum, Atari ST, SNES, Mega CD** y **GBA**.
A pesar de faltarle un personaje (Guy), una fase entera y el modo de 2 players, la versión de **SNES** hizo vender consolas a mares. **Capcom** lanzó ***Final Fight Guy***, que no era más que el mismo juego cambiando a Cody por Guy.
La mejor conversión fue sin duda la de **Mega CD** reporgramada por **Sega**, conservando todo lo del arcade y añadiendo un modo de batalla y una impresionante banda sonora gracias al formato CD.




VERSIÓN ATARI ST

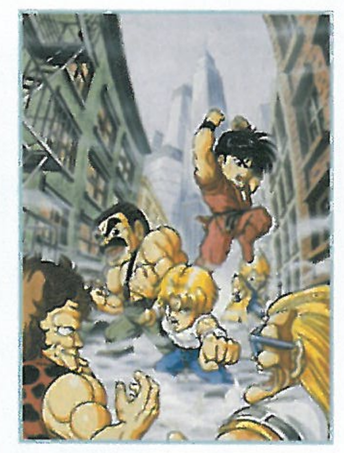


VERSIÓN SPECTRUM

Mighty Final Fight

Al no poder realizar una buena conversión para **NES**, **Capcom** decidió hacer una historia alternativa en tono humorístico y con gráficos super deformed, así nació ***Mighty Final Fight*** en 1993. Aunque algunos personajes eran los mismos, todo el desarrollo y las fases fueron cambiados.
Se añadió un sistema de niveles y experiencia, gracias al cual obteníamos un nuevo ataque.
En esta ocasión, el jefe de la banda, Mad Gear, se enamora de la hija de Haggar, por eso la rapta...





Final Fight 2

Final Fight 2 (1993) fue un producto en exclusiva para **SNES**. Mejorando ligeramente los gráficos con respecto a su antecesor en consola, **Capcom** nos presentaba un "más de lo mismo" con un ligero lavado de cara. Cody y Guy dejaron paso a Carlos y Maki (este personaje sería incluido en el plantel de ***Capcom vs SNK 2***), siendo Haggar el único que permanecía en el plantel.
Al usar la misma mecánica que la primera parte, el juego se hacía muy repetitivo, pues apenas tenía movimientos y no contaba con la frescura del original. Además, el no mostrar más de 3 enemigos en pantalla le restaba mucha jugabilidad (de hecho, en ningún ***FFight*** de **SNES** se han mostrado más de 3 enemigos simultáneamente).
Esta vez la trama nos llevaba a rescatar a la novia de Guy y hermana de Maki. Carlos se acopla al grupo sin saber muy bien quién es y por qué (parece ser que le debía algún favor a Haggar). En fin, la historia de siempre.



Final Fight 3

En 1995 vería la luz ***Final Fight 3*** (***Final Fight Tough*** en Japón) también en **SNES**. En un intento de dar un nuevo aire a la saga, se añadieron movimientos especiales y se aumentó el número de personajes hasta 4. Guy regresó a escena, junto a los newcomers de Lucia y Dean, detective y padre de familia cabreado respectivamente; Haggar seguía en plantilla.



Por si alguien los echa en falta, ***Final Fight Revenge*** no es un beat'em up y ***Final Fight One*** no es más que una conversión del ***Final Fight*** de arcade con algunos añadidos.
Como veis, esta saga es un punto de referencia dentro del género, hasta el punto de relacionarlo directamente con ella. De ahí viene lo de "es un juego tipo ***Final Fight***" haciendo alusión a que tal juego es un beat'em up.

CAPTAIN COMMANDO

Corriendo en una placa **CPS1**, ***Captain Commando*** (1991) es uno de esos juegos que no se olvidan fácilmente, gracias a su endiablada jugabilidad y su inigualable de 4 jugadores simultáneos, que elevaba las cotas de adicción a niveles superiores.
Los sprites, algo más pequeños de lo habitual, permitían tener más enemigos en pantalla y una buena velocidad.
Además de todo tipo de armas, se podía montar en robots para repartir leña más fácilmente.
Mummy, Ginzu (Ninja), Baby y Captain Commando eran los 4 protagonistas, dispuestos a arruinar los planes de Scumocide.
En el título se esconde la palabra **Capcom** (***Cap**tain **Com**mando*).
Tuvo sendas conversiones a **SNES** y **PSX**.





KNIGHTS OF THE ROUND

La historia de ***Knights of the Round*** (1992) se basaba en la del Rey Arturo y los caballeros de la mesa redonda.
Para la ocasión, Arturo y los caballeros Lancelot y Perceval debían recuperar el robado Santo Grial.
Los personajes subían de nivel y con ello cambiaba su aspecto y características. Además, podían realizar algún movimiento especial como el del espadazo o protegerse, muy útiles para salir airoso de muchas situaciones.
KOTR era una maravilla adictiva, el concepto de llevar espadas fue una revolución en el género. Los objetos podían partirse en caso de jugar acompañados, pues hasta tres personas podían repartir mandobles a la vez.
Hubo una conversión para **SNES**.





DUNGEONS & DRAGONS

Contando con dos entregas para arcade, ambas en la placa **CPS2**, esta saga es considerada por algunos como obra maestra del género.
Elementos de aventura, se mezclaban en el desarrollo: escoger dinero para invertirlo en armas y objetos, obtener sub-armas, pociones, hechizos y subir de nivel, entre otras. En ocasiones se podía elegir el camino a seguir, siendo alguno de estos oculto.
Cuatro era el número de jugadores que podían participar y también era el número de personajes en ***Tower of Doom*** (1994).
En ***Shadow over Mystara*** (1996), el mago y la ladrona se unieron al grupo del luchador, enano, elfa y clérigo, protagonistas del primer título. Los gráficos fueron mejorados notablemente, así como las posibilidades de cada personaje. Cada uno tenía sus características, por ejemplo, la ladrona era especialista en abrir cofres, el clérigo en derrotar a los no-muertos y el luchador en el combate cuerpo a cuerpo. Hubo perfecta conversión a **Saturn** de ambas, excepto por la ausencia del modo de 4 players.





CADILLACS & DINOSAURS

Tomando como excusa el famoso cómic/serie americano/a de mismo nombre, **Capcom** realizó este ***Cadillacs & Dinosaurs*** (1993) en su placa **CPS1**.
Siguiendo con la tradición, hasta tres personas se podían embarcar en esta cruzada por salvar a los dinosaurios.
Un juego lleno de acción como pocos, que junto a sus impresionantes gráficos y a la variedad de armas disponibles, hacían que el aburrirse fuera una tarea imposible.





ALIEN VS PREDATOR

La peculiar versión de **Capcom** de esta franquicia, tuvo lugar en una **CPS2** y en forma de beat'em up. Si hay un juego de este género que no deje respirar ni un segundo, ese es ***Alien vs Predator*** (1994). Las incesantes hordas de Aliens y el considerable número de estos en pantalla no influían en absoluto en la velocidad de juego. Esta vez los puños no serían suficiente, por eso cada personaje (dos Predators y dos humanos) tiene su propia arma (que puede perder en combate) y otra sub-arma para disparar a distancia. Las granadas y demás artefactos esparcidos durante el juego ayudaban a expulsar a los invasores de la ciudad. Tres personas podían unirse en el proceso de exterminio Alien.



BATTLE CIRCUIT

Battle Circuit (1997) fue uno de los últimos títulos para **CPS2** y eso se notaba con sólo echarle un vistazo al apartado gráfico. Los sprites, excelentemente animados, rebosaban colorido y buen hacer. Se trataba de un *beat-'em up* algo estrambótico, en el sentido de la extraña fauna de enemigos y personajes: aliens, flores mutantes, héroes canijos, malos "cerebritos" y demás seres con el objetivo de zurrarse. Lo más destacado era el sistema de comprar movimientos especiales, en función del dinero que previamente habíamos ganado. Cada uno de los cinco personajes tenían una cualidad que podía ser potenciada, como poder, velocidad, vitalidad...
También se podían jugar cuatro personas en este impresionante arcade.





OTROS TÍTULOS DE CAPCOM

Aunque menos populares, **Capcom** programó más títulos además de los ya mencionados.

The Punisher (1993) usaba la licencia del famoso cómic americano de la **Marvel**. Las onomatopeyas típicas del cómic estaban presentes en todo momento. Punisher no dudaba ni un instante en sacar su pistola si veía a algún enemigo armado en pantalla.
En **Mega Drive** hubo una penosa conversión realizada por **Sculptured Software**.

Powered Gear (1994) era un original *beat'em up* con mechas como protagonistas. Derrotando a ciertos enemigos, nuestro robot podía coger sus armas y partes del cuerpo para usarlas a su favor, haciendo el desarrollo más variado. Tres jugadores podían participar.

King of Dragons (1991) podría considerarse el precursor de ***Knights of the Round***. Se podía elegir entre cinco personajes perfectamente diferenciados, por ejemplo el arquero disparaba a distancia pero causaba la mitad de daño.
Lo peor que tenía era su ausencia de combos, los personajes solo hacían un tipo de movimiento sin continuar la secuencia. Las armas podían subir de nivel consiguiendo ciertos objetos. Este arcade fue conversionado a **SNES**.

Tenchi o Kurau (1989) era un peculiar juego basado en la famosa historia china del Sangokushi. Siempre a lomos de un caballo, nuestro personaje se quita de encima a los miles de enemigos como si de moscas se tratasen. Gráficos discretos y un sistema de juego rarito para un beat'em up.

Tenchi o Kurau 2 (1992), también conocido como ***Warriors of Fate***, daba un notable salto cualitativo con respecto a su predecesor. Por fin se podía ir a pie, siendo el caballo algo opcional para algunas fases. A diferencia de la primera parte, los combos y algunos movimientos especiales estaban presentes.

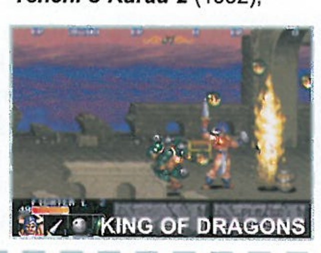
Aunque no son propiamente *beat'em ups* al 100%, ***X-men Mutant Apocalypse*** (1995) y ***Marvel War of the Gems*** (1996) tenían elementos típicos del género, como pueden ser las secuencias de golpes. Ambos juegos utilizaban el mismo *engine*.



THE PUNISHER



POWERED GEAR


KING OF DRAGONS


TENCHI O KURAU 2

KONAMI

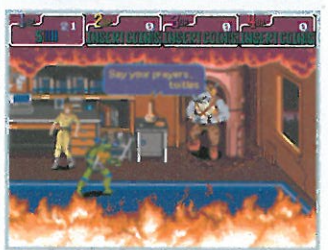
Konami siempre ha sido una compañía que ha estado en la cresta de ola, y tiene juegos de todo tipo. Los beat'm up no iban a ser para menos, uno de los géneros más famosos de los arcades y con una gran cantidad de títulos que ya forman parte de la galería de honor de los videojuegos.

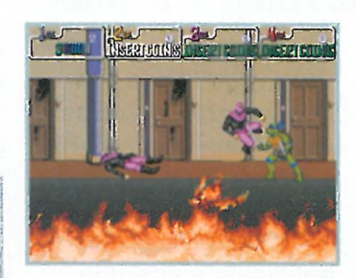
Saga TMNT

Tenage Mutant Ninja Turtles

Las cuatro tortugas más famosas de todos los tiempos, Leonardo, Michaelangelo, Donatello y Raphael dieron el salto de la pequeña pantalla a la pantalla de los arcades para salvar las vidas de la reportera April O´neal y de su maestro Splinter de las garras del malvado Shredder.
Creado en 1989 y con una dinámica muy sencilla pero realmente adictiva, ***TMNT*** se convirtió sin duda alguna en uno de los arcades mas jugados de la época, llegándose a formar colas para poder jugar y terminar uno tras otro los niveles hasta llegar a terminarlo.
Una de las claves del éxito de ***TMNT*** fue la posibilidad de jugar 4 players simultáneos en modo cooperativo (siempre que no le hiciera falta a más de uno energía, porque entonces se convertía en una lucha por ver quién se llevaba la pizza al estómago), algo que hacía multiplicar por 4 la diversión y nos hacía acudir con nuestras "*moneditas*" de 25 pts a los salones recreativos con los amigos y echar la partidita de rigor de todas las semanas.

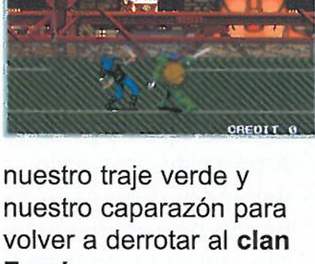






Tenage Mutant Ninja Turtles In Time

Dos años después (en 1991), **Konami** lanzaba la secuela de ***TMNT*** con una notable mejora técnica y algunas jugosas novedades.
Con la misma mecánica pero con otra trama de fondo nos volvíamos a enfundar



nuestro traje verde y nuestro caparazón para volver a derrotar al **clan Food**.
Técnicamente esta segunda entrega daba un paso adelante con unos preciosos gráficos y un diseño muy cercano al de la serie, además incorporando unos más que logrados efectos *3D*, con los cuales podíamos lanzar a los enemigos hacia la pantalla.
Jugabilidad en estado puro, no hay otra manera de definir a los juegos de aquella época, juegos





que invitaban a ser terminados una y otra vez sin importarnos otra cosa que no fuera la diversión que estos títulos nos aportaban.
Este juego fue conversionado magistralmente a **SNES** y discretamente a **Mega Drive**, donde sufrió un recorte de fases.

PD: **Konami** ha anunciado una nueva entrega de esta saga, esta vez para **PS2**, esperamos que hagan un buen trabajo como el que han realizado recuperando el clásico ***Contra*** (aunque hayan hecho falta 3 entregas para ello).

CRIME FIGHTERS 2 (VENDETTA)

Uno de los grandes clásicos de este género es sin duda alguna ***Crime Fighters 2*** (1991), más conocido por todos por el nombre americano ***Vendetta***. Un *beat´m up* para 4 players al más puro estilo ***Final fight***. En esta ocasión deberemos ponernos en el pellejo de entre uno o cuatro de los miembros de la banda de "The Cobras" llamados Hawk, un *exwrestler*, Sledge, un militar exconvicto, Boomer, experto en artes marciales o Blood un luchador de apuestas. Todo ello para rescatar a la pobre hermana de Hawk, la cual ha sido secuestrada (un argumento bastante usado en este tipo de juegos). A partir de aquí todo vale para derrocar a la banda de secuestradores, así pues podremos usar infinidad de objetos como bates de béisbol con clavos, botellas, sierras, etc. Técnicamente ***Vendetta*** es un título con unos muy buenos gráficos y una banda sonora que hace su cometido, que es acompañar la acción (incluyendo algunas escenas muy pero que muy subidas de tono, las cuales se vieron censuradas en algunos países).

La opción a 4 *players* es sin duda alguna una opción muy pero que muy interesante, la cual se puso de moda por ***TMNT*** (antes comentado) y que sería una tónica en todos los títulos de **Konami** de este género.





LOS SIMPSONS, ASTERIX Y X-MEN

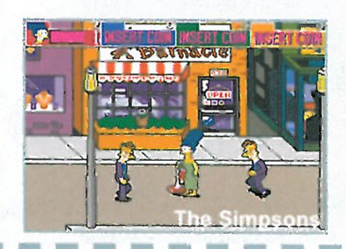
Aprovechando la gran fama que tenían en aquellos años los *beat´m ups* en los arcades de todo el mundo, **Konami** enseguida se puso manos a la obra y empezó a buscar licencias para realizar más títulos de este género. De esta búsqueda salieron licencias tan variadas como ***Asterix*** (1992) ***Xmen*** (1992) e incluso ***Los Simpsons*** (1991).

La primera de las licencias recogidas para estos títulos fue una serie de dibujos, ***Los Simpsons***, donde debías ponerte al control de la familia más alocada de los USA y recuperar a Maggie de las garras del malvado Sr. Burns. Muy cercano a la serie gráficamente y con decenas de guiños a la misma, este título se convirtió en otro de los juegos más adictivos de la época.

Asterix es el único de los 3 títulos que sólo se podía jugar a 2 *players*, algo lógico, ya que los protagonistas de la serie son Asterix y Obelix. Con unos gráficos muy cercanos a los del cómic y las películas, y con una trama muy parecida también: apalizar romanos por allá donde vayas.

Otra de las licencias destacadas fue la de ***XMEN*** con la cual rizaron el rizo y no se conformaron con hacer un juego a 4 *players*, esta vez elevaban la diversión hasta 6 *players* simultáneos, un juego con una acción muy, muy rápida y con los Hombres X repartiendo golpes por doquier y usando sus poderes especiales. A destacar las voces de los personajes digitalizadas directamente de la serie que emitía el canal americano **Fox Kids** por aquel entonces.





The Simpsons



Asterix


X.Men

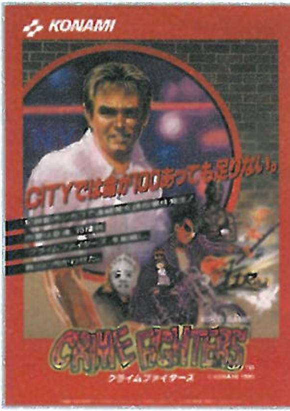
OTROS TÍTULOS KONAMI

Pasando a otros títulos de este género, unos más y otros menos importantes, nos encontramos con unas tramas de lo más variadas, la gran mayoría de los juegos aprovechando las características que tan famosa hicieron a la saga de las ***Tortugas Ninja***.

El primero en destacar es ***Crime Fighters*** (1989), la primera entrega del genial ***Vendetta*** nos ponía a los mandos de hasta 4 personajes para combatir bandas callejeras para rescatar a la chica de turno.



Crime Fighters



También en 1989 aparecía en los arcades ***S.P.Y. - Special Project Y*** (1989), un *beat´m up* en el cual controlábamos a unos personajes al más puro estilo James Bond.



S.P.Y

Tres años más tarde ***Bucky O'Hare*** (1992), basado en una serie de TV de dibujos animados hacía acto de presencia en los salones recreativos, con unos gráficos coloristas muy cercanos a los diseños de susodicha serie.



Buck O'Hare

Gaiapolis (1993) era un juego ambientado en la época medieval, con la posibilidad de escoger entre tres personajes para rescatar a Gaia. Muy destacables las escenas animadas entre fase y fase.



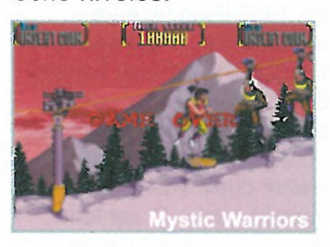
Gaiapolis

Ese mismo año aparecía ***Metamorphic Force*** (1993), esta vez teníamos que escoger entre 4 humanos, los cuales tenían la cualidad de transformarse en diferentes bestias, tales como lobo o minotauro.



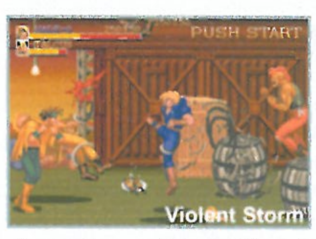
Metamorphic Force

Mystic Warriors (1993) nos ponía en la piel de uno de los cuatro ninjas protagonistas del juego y nos hacía viajar derrotando a todo enemigo que se nos pusiera por delante a lo largo de ocho niveles.



Mystic Warriors

Destacando sobre todo por el tamaño de los sprites aparecía el genial ***Violent Storm*** (1993), en el cual podíamos elegir entre 3 luchadores, una vez más para rescatar a la damisela de turno.



Violent Storm

A camino entre un ***Final Fight*** y un ***Street Fighter*** aparecía ***Kyukyoku Sentai Dadandarn*** (1994), en el cual nos enfrentábamos a un gran número de enemigos basados en seres mitológicos (centauros, dragones, etc.), con una pequeña peculiaridad eso sí, debíamos derrotarlos de uno en uno.



K.S.Dadandarn

Y dejando un poco de lado los arcades en 1993 salía a la venta para **Super Famicom *Batman Returns*** (1993), con unos sprites inmensos, una jugabilidad increíble y una ambientación del universo Batman de lo más exquisita. ¿Su punto débil? Que sólo podía jugar 1 player.



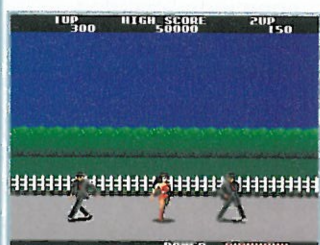
Batman Returns

SEGA

*Si **Capcom** era la reina de los beat'em up en arcade, **Sega** lo era en consola*

Saga Streets of Rage

La saga ***Streets of Rage*** (***Bare Knuckle*** en Japón) ha sido y sigue siendo un símbolo de **Mega Drive** y de la propia **Sega**.
Streets of Rage fue concebido como la respuesta de **Mega Drive** a la oleada de *Beat'em Ups* que azotaba los salones recreativos, la fiebre ***Final Fight*** se había hecho notar también en **Sega**.



Se rumorea que ***Flashgal*** (el juego de la imagen) podría haber sido el título del que se tomaron ideas para crear ***Streets of Rage***. La protagonista se parece a Blaze (la chica de ***SOR***) y algunos enemigos y localizaciones se repiten en la saga, como el de la Casa Blanca.

Streets of Rage

Corría el año 1991 cuando llegó la primera entrega. En un cartucho de sólo 4 megas y con unos gráficos bastante simplones, se hizo notar gracias a su acción frenética, su originalidad y su excelente banda sonora, compuesta nada menos que por **Yuzo Koshiro** (gracias a esta saga, el nombre de **Yuzo** se hizo famoso mundialmente). Algunos elementos de originalidad elevaron rápidamente su fama, como por ejemplo los escenarios interactivos que nos podían hacer perder vida, una buena variedad de llaves a realizar y la posibilidad de llamar a un coche patrulla para que, bazooka (o gatling) en mano, limpie la zona de enemigos. Quien jugara en consola y sufriera el engaño de Mr.X (el malo), aún se acordará de sus consecuencias, pues retroceder dos fases por la cara no se olvida fácilmente.
Este título tuvo sendas versiones en **Master System** y **Game Gear**.



VERSIÓN MASTER SYSTEM

Streets of Rage II

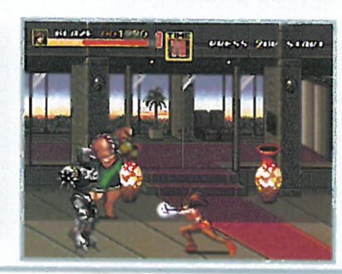
En 1993 llegó la, para muchos, mejor entrega de la trilogía. ***SOR II*** dejó boquiabierto a todo aquel que lo probara, el tamaño y colorido de sus gráficos prácticamente duplicaba a los de la primera parte. El sonido tampoco se queda atrás, **Yuzo** lo volvió a hacer, superando lo insuperable, dentro de las limitaciones de audio de **Mega Drive**.
El coche patrulla fue sustituido por el clásico ataque para librarnos de los enemigos que nos rodean, a costa de perder vida. Además se incluyeron más movimientos, llaves y combinaciones. La cantidad de megas empleados en este cartucho se disparaba a 16.
También se hicieron las correspondientes versiones para las consolas 8 bits de **Sega**.

Streets of Rage III

Ya en 1994, ***SOR III*** vería la luz en un cartucho de 24 megas. Aunque la cantidad de mejoras no era tan apreciable como la de su antecesor, nos encontrábamos ante una muy buena continuación. Los 7 personajes disponibles (3 de ellos ocultos), el aumento de animación, velocidad y de movimientos especiales por personaje eran sus mejores bazas. A destacar el sistema de trama, que nos permitía tomar decisiones para llegar a uno u otro final. **Yuzo** bajó el nivel en la banda sonora, realmente la segunda entrega puso el listón muy alto y no era de extrañar que la música no estuviera a su altura; pero no nos engañemos, la composición en general era más que notable.
Este título fue vilmente mutilado en occidente, la lista de retoques para peor es enorme: cambios en la paleta de colores (a cuál más feo), en los nombres, supresión de un jefe/personaje jugable (dejando en 6 los personajes), desaparición de decenas de *FX*, de secuencias intermedias y de la introducción, cambios en las voces, desajustes en la dificultad, desaparición de partes del decorado... una pena. Si hay un juego en versión americana o europea al que hubiera que haber hecho boicot por motivos de censura, ése era ***SOR III***.

Sega propuso a **Core Design** el desarrollo de la cuarta parte para **Saturn**, pero fue finalmente descartada al ver el pésimo acabado del juego. **Core** lo lanzó por su cuenta en **PSX** con el nombre de ***Fighting Force*** (éste y su secuela ni aparecen en este dossier de lo malos que eran).
En 1999 **Yuzo Koshiro** propuso lanzar ***SOR IV*** en **Dreamcast**, pero su proyecto fue desestimado por **Sega América** con el pretexto de que los *beat'em up* habían muerto (que se lo digan a los ***Dynasty Warriors***), en cambio aceparon el proyecto de ***Zombie Revenge***.
Por cierto, no le perdáis la pista a una posible recopilación (o remake) para **PS2**.









Esto iba a ser *SOR IV*...

Saga Golden Axe

Golden Axe

En *1989* debutaba ***Golden Axe,*** uno de los mejores *Beat´em ups* de la historia. Todo ocurría en un mundo de barbarie lleno de gigantes, dragones y demás seres de fantasía, en especial los esqueletos armados. Podíamos elegir qué personaje llevar entre tres posibles, cada uno de ellos tenía una barra de magia que se llenaba recogiendo unas pociones. El *bárbaro* era el más equilibrado, tenía mucha fuerza y la magia era potente; el *enano* no podía almacenar muchas


Versión Arcade


Versión Master System

pociones, por lo que su ataque especial no era muy potente (pero su hacha era descomunal y era el que inflingía más daño al enemigo); y la *amazona* era la que menos poder de ataque tenía, pero su magia era bestial (aunque tardaba mucho en llenarla).
La participación de dos jugadores elevaba al infinito la jugabilidad.
Tal fue el éxito que incluso se programaron versiones para casi la totalidad de ordenadores de 8 y 16 *bits,* aparte de la lógica conversión para **Megadrive** *(1989)* y **Master System** *(1989),* ésta última con tan sólo el bárbaro seleccionable.

Golden Axe 2 y 3

Para **Megadrive** se programaron dos nuevas secuelas, el excelente ***Golden Axe II*** *(1991)* y el genial ***Golden Axe III*** *(1993)*, con un aspecto totalmente renovado y nuevos personajes.


Golden Axe 2


Golden Axe 3

Golden Axe: Death Adder Revenge

La saga continuó en paralelo, una continuación para *arcade* llamada ***Golden Axe: The Revenge of Death Adder*** *(1992),* la cual como novedad incluía la participación de 4 personas simultáneamente, era infinitamente superior en todo al original.



Últimas conversiones

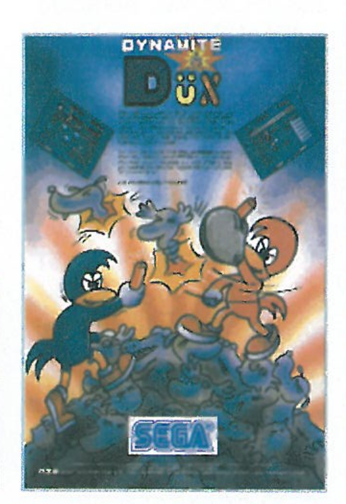
El año *2002* nos dejó uno de los últimos títulos para la casi extinta **WonderSwan Color,** una conversión del primer ***Golden Axe*** de *arcade*. Para acabar esta saga, **THQ** se encargó de distribuir una compilación de clásicos de **Sega** para **GBA** en la que se incluía el primer **Golden Axe**.

DYNAMITE DUX

El Año 1989 vio nacer a uno de los *Beat´em ups* más extraños que existen, nuestro protagonista, un pato macarra, se enfrentaba a toda una colección de extraños monstruitos dignos de Alicia en el país de las maravillas, conejos saltadores, cabezas de perro, fuegos con ojos... en fin, una locura para partirse. Durante el juego podíamos usar una gran variedad de armamento, rocas, misiles, pistolas de agua etc. Con opción para dos jugadores se presentaba como uno de los juegos mas simpáticos que han existido nunca y un puro vicio, los enfrentamientos con los final *bosses* eran antológicos. Sega programó una conversión en ***Master System.***







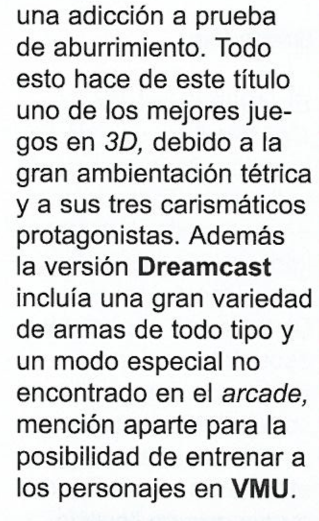
ALTERED BEAST

Juuouki (1988) (***Altered Beast*** para los occidentales), nos daba la oportunidad de ser unos guerreros que al recoger unas esferas especiales nos transformábamos en unas bestias tales como un lobo, un dragón, un oso... Todo mezclado con un poco de mitología y unos *final bosses* de escándalo hacen de este juego un título imprescindible, que en su época fue considerado uno de los mejores *arcades*.
Actualmente, al volver a jugar se pueden sentir las misma sensaciones que antaño con este gran título.
El mismo año se realizó la conversión para **Megadrive** y **Master System**, que no llegaban a superar a la versión original, pero se dejaban jugar.



ZOMBIE REVENGE

Procedente de los *arcades* recreativos bajo placa **Naomi** y posteriormente conversionado para **Dreamcast** en el mismo año, ***Zombie Revenge*** (1999) se puede catalogar como una historia paralela a la saga ***The House Of The Dead.*** Nos encontramos ante un beat'em up, con un entorno *3D* sublime, gráficos muy detallados, variedad de enemigos muy bien modelados y una adicción a prueba de aburrimiento. Todo esto hace de este título uno de los mejores juegos en *3D,* debido a la gran ambientación tétrica y a sus tres carismáticos protagonistas. Además la versión **Dreamcast** incluía una gran variedad de armas de todo tipo y un modo especial no encontrado en el *arcade,* mención aparte para la posibilidad de entrenar a los personajes en **VMU**.



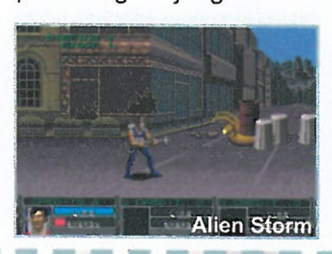


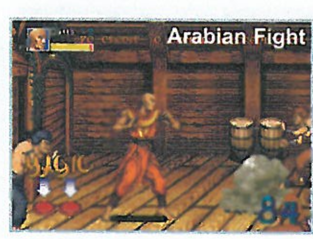


OTROS TÍTULOS DE SEGA

Otro *arcade* interesante de **Sega** fue ***Spiderman*** *(1991)* en el cual podíamos jugar a 4 jugadores eligiendo entre el *Hombre Araña*, *Ojo de Halcón*, *Sub Mariner* y *Black Cat,* muy parecido a ***Final Fight***.
Alien Storm *(1990)* era muy parecido al ***Golden Axe***, aunque su temática era muy diferente ya que nos enfrentábamos a unas hordas alienígenas.
Riot City fue un *arcade* de *1991* bastante simple y un clon total de ***Final Fight,*** aunque era divertido de jugar no gozó de mucho éxito.
El año 1992, **Sega** nos trajo ***Arabian Fight*** un *Beat´em up* con unos gráficos grandiosos, gran colorido y una adicción brutal, aunque al igual que ***Riot City*** (1991) no tuvo el éxito que se esperaba, una lástima para un gran juego.
Dynamite Deka *(1996),* aquí conocido como ***Die Hard Arcade,*** procedente de la placa *ST-V* (muy parecida al *hardware* de la **Sega Saturn**) supuso un aire fresco para las nueva consola de **Sega**. Muy adictivo y con un gran arsenal de por medio, teníamos que liquidar a una banda de mafiosos dentro de un edificio.
Spike Out *(Model 3 - 1997)* es un espectacular *Beat´em up* 3D, en el que si participábamos varias personas podíamos utilizar estrategias conjuntas para derrotar a los enemigos, como pegarles mientras otro los agarra.
En el año 2000, **Sega** programó una especie de juego paralelo llamado ***Slash Out*** que transcurría en una época medieval pero siguiendo el mismo esquema del anterior.


Spiderman


Alien Storm


Arabian Fight


Slash Out



*La compañía **Technos** ha creado auténticas obras maestras del género, como la saga **Double Dragon**, un auténtico icono de los juegos de peleas callejeras.*

Saga Double Dragon

Double Dragon

En 1987, **Technos Japan Corporation** junto a **Taito** lanzó la recreativa de ***Double Dragon***, una auténtica leyenda en el género de las peleas callejeras. Con la posibilidad de jugar dos jugadores, podíamos coger entre los hermanos Billy y Jimmy Lee, que tenían la misión de rescatar a la novia de Billy, Marian, que había sido secuestrada por una banda llamada los Black Warriors. Su excelente apartado técnico y jugabilidad lo convirtieron en un auténtico mito de las recreativas, con conversiones para multitud de plataformas. La versión que programó **Technos** para **Nes** es considerada la mejor aparte del arcade.

Double Dragon 2

Dado el éxito de la primera entrega, **Technos** presentó ya en solitario su secuela en 1988. En esta nueva entrega llamada ***Double Dragon 2 The Revenge***, Marian es asesinada y los hermanos Lee salen a buscar venganza. Esta vez nos encontramos con un refrito de la anterior entrega. De nuevo la conversión de **Nes** es de lo mejorcito, con más niveles, modo para dos jugadores y un sensacional desarrollo. Pero realmente la mejor versión es la de **PC-Engine**, que era un calco del arcade original, pero más rápido y completo, al aprovechar extras de la versión de **Nes**.

Double Dragon 3

La tercera entrega de la saga vio la luz en 1990, y es sin duda el peor ***Double Dragon*** de todos. Destacaron la versión de **Megadrive** y la de **Nes**, que al ser distinta al arcade resultó ser la mejor de todas, aunque la de **Mega Drive** no dejaba de ser soporífera. En 1992 apareció para mi opinión el mejor juego de la saga. Se trataba de ***Super Double Dragon***, la versión especial que **Technos** programó para **SuperNes**, una auténtica maravilla jugable, con miles de golpes a tu disposición, buenos gráficos y una banda sonora de lujo, imprescindible.

Battletoads & Double Dragon

Ya para terminar apareció ***Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team***, un divertido juego programado por **Rare** que brilló en la versión de **SuperNes**.



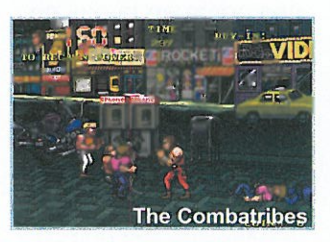





DD2 VERSIÓN PC/ENGINE

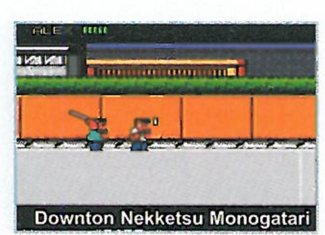
OTROS TÍTULOS TECHNOS

Otras creaciones importantes de la compañía son el legendario ***Renegade***, conocido en Japón como ***Nekketsu Kouha Kunio Kun***. En la versión japonesa, que es distinta a la americana en el personaje, nos metíamos en la piel de Ryuuichi Hattori, un estudiante japonés que tenía que rescatar a su hermano Ryuuji, secuestrado por estudiantes de escuelas rivales. En la versión americana se cambió el aspecto de los personajes y el argumento, ya que teníamos que rescatar a nuestra chica. Este juego dio origen a la saga ***Kunio Kun*** con los dos hermanos como protagonistas. ***Downton Nekketsu Monogatari,*** para **Nes** y el espectacular ***Shin Nekketsu Kouha: Kunio Tachi no Banka*** de ***SuperNes***. Los dos son auténticos juegazos de peleas callejeras, sobre todo este último, con un argumento y jugabilidad de lujo. Por último no olvidarnos de ***The Combatribes*** y ***Shadow Force***.


The Combatribes


Nekketsu kouha kunio kun


Kunio Tachi no Banka


Downton Nekketsu Monogatari



Shadow Force



*Los chicos de **Data East** también pusieron su granito de arena en el género, con un clasicazo como **Dragon Ninja** o el espectacular **Night Slashers**.*

NIGHT SLASHERS

Night Slashers apareció en arcade en 1993 y es posiblemente uno de los juegos más espectaculares del género, una auténtica obra de arte jugable que sólo flojeaba en el aspecto musical.
Nos poníamos en la piel de tres duros personajes que se tenían que enfrentar a hordas de zombies y mutantes, con todo tipo de golpes y combinaciones a su disposición.
En el modo de dos jugadores podías realizar poderosos ataques dobles.
Otro de los alicientes de ***Night Slashers*** era su fuerte contenido gore, podías destrozar a los zombies de miles de formas.
En definitiva, un juego de los que dejan huella.



DRAGON NINJA

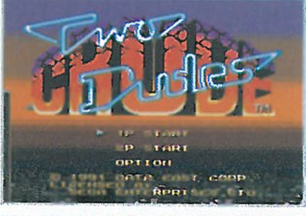
Data East nos ofreció en 1988 uno de los clásicos del género, ***Dragon Ninja***, un juego en el que nos metíamos en la piel de dos expertos en artes marciales que tienen como misión derrotar al demoníaco Dragon Ninja y rescatar al presidente *Ronald Reagan* eliminando hordas de ninjas a su paso. En esta maravilla de **Data East** nos podemos encontrar geniales curiosidades, como que uno de los jefes finales es el mismísimo Karnov, un legendario personaje de la compañía. El desarrollo del juego es totalmente en un plano, no podemos desplazarnos a lo ancho de la pantalla y sólo podíamos dar puñetazos y patadas, sin combinaciones. A pesar de sus limitaciones, este juego es terriblemente adictivo.
Dragon Ninja tuvo multitud de versiones para ordenador programadas por **Imagine**.



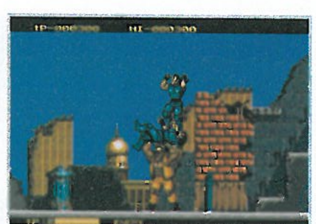
OTROS TÍTULOS DE DATA EAST

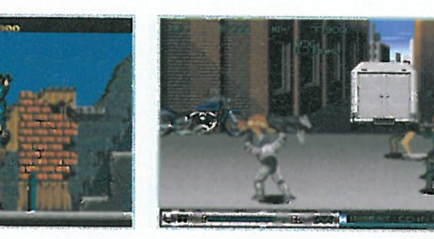
Otro gran arcade de peleas callejeras programado por **Data East** es el fabuloso ***Captain America and The Avengers***, un juego que nos ponía en la piel de los Vengadores en su misión de destruir los planes del malvado Red Skull. Durante el juego nos toparemos con decenas de personajes del universo **Marvel**, una auténtica delicia de juego que tuvo dos penosas conversiones en **Megadrive** y **SuperNes**. Tampoco hay que olvidarse de ***Two Crude Dudes***, muy parecido a ***Dragon Ninja*** pero con más variedad de movimientos (podíamos coger hasta coches enteros y lanzarlos contra los enemigos). Este juego sí que tuvo una fenomenal conversión para **Megadrive**. Por último, mencionar el espectacular ***Robocop 2***, una recreativa de 1992 basada en la famosa película y que destacaba por su espectacularidad gráfica y divertido desarrollo.













SNK

***Neo Geo** no solamente poseía fighting games, en los primeros años este mítico sistema (arcade y consola) varios beat´em ups. Por desgracia, algunos de ellos no fueron muy brillantes (tirando a castaña), pero algunos títulos acabaron teniendo una gran personalidad y séquito de jugadores.*

SAGA SENGOKU

Vale la pena desmarcar la trilogía de ***Sengoku***, un juego lleno de misticismo y acción. Enfrentándote a las fuerzas del mal, encarnarás el papel de unos samuráis contemporáneos, con la ayuda de poderes que les convertirán en un perro luchador, un ninja o un tengu (que sustituye al samurái de la primera parte). La tercera parte fue programada por **Noise Factory**, llevando hasta 6 personajes diferentes y sin transformaciones, pero con un gran salto cualitativo. Cualquier fan de **Neo Geo** conoce los ***Sengoku***, juegos llenos de acción y calidad tanto gráfica como sonoramente, con una esencia y sello muy personal. Las entregas salieron en 1991, 1993 y en el 2001, por este mismo orden.





THE KING OF THE MONSTERS 2

Éste es un juego original en lo que cabe, pues encarnaremos a unos monstruos. Una especie de Ultraman (Atomic Guy), un dragón, robot-simio gigantesco. Deberemos luchar para conquistar Japón, y luego el mundo entero, destruyendo edificios, barcos y aviones, así como alienígenas que nos hacen la competencia en eso de la conquista. Es un juego entretenido, de esos para estar una tarde con un colega y con ganas de machacar. La primera parte fue lanzada en 1991, siendo un juego de lucha libre, con 6 monstruos a elegir. La segunda parte salió en 1992, y toma forma de *beat´em up*, aunque ofreciendo menos monstruos, la calidad del juego era bastante más alta.





OTROS TÍTULOS DE SNK

Algunos son de corte clásico, con reminiscencia al ***Final Fight***, como sucedió con ***Burning Fight*** lanzado en 1991, un título hecho para combatir la creciente fama del juego de **Capcom**, aunque no es ningún título que un buen fan deba tener en cuenta (por desgracia de **SNK**).
Robo Army también data de 1991, y es del mismo tipo que ***BF***. Manejando unas mulas de personajes (mecanizados en este caso), con los que arrojar coches y demás elementos pesados no será una tarea muy ardua. Esta vez los gráficos tienen una mayor calidad. Es un juego más trabajado en general que ***BF***. Estos juegos fueron lanzados para empezar a dar vida a la bestia negra, demostrando que puede manejar fácilmente una gran cantidad de *sprites* de gran tamaño.
Eight Man está basado en un manga de los años 60, creado por los autores *Kazumasa Hirai* y *Jiro Kuwata*. El juego fue programado por **SNK** y **Pallas** (también en 1991), donde llevábamos a un miembro robotizado de un cuerpo especial contra el crimen, repartiendo justicia entre otros seres mecánicos de muy mala uva.
Otro título en 1991 fue ***Ashita no Joe***, basado en el manga de *Tetsuya Chiba* y conocido en occidente como ***Legend of Succes Joe***. Es un curioso juego donde debíamos llevar a Joe al cuadrilátero para poder ganar el título de boxeo, pero por el camino será todo un *beat´em up* (así Joe irá calentito al combate). Fue programado por **SNK** y **Wave**, aunque no es un juego muy brillante, sí tiene una forma original para los jefes finales.
En 1992 llegó ***Mutation Nation***, con la misión de salvar la ciudad (y también el mundo, cómo no) de los mutantes de un loco profesor. Un juego de empinada cuesta de dificultad, pero no por ello malo. A partir del 92 los juegos muestran un mejor acabado y calidad, sin explotar realmente la placa.

TOP HUNTER

Top Hunter fue lanzado en 1992 y recogido (sería un desperdicio tirarlo) para deleite y diversión de los que lo pudieron jugar. Un juego colorista y simpático, donde de planeta en planeta iremos repartiendo sopapos para quitar de en medio a aquellos que no estén. Los gráficos son grandes, y con una paleta de color más viva y bien usada. El resultado es un título muy divertido y con simpatía, que cuenta con el sello de "100Megashock", es decir, uno de los primeros juegos de **Neo Geo** que ocupaba 100 o más megas. Como curiosidad, el juego incluye una lista de movimientos, como el Ryuga de Ryo Sakazaki, el Burn Nuckle de Terry Bogard y el Reppu ken de Geese.







*Taito nos ofreció también una amplia variedad de beat em ups, con clásicos como los **Rastan Saga** o **Ninja Warriors**.*

SAGA NINJA WARRIORS

Uno de los arcades más espectaculares de peleas callejeras de **Taito** fue el impactante ***Ninja Warriors***, que usaba un espectacular mueble con tres pantallas en horizontal. El juego en sí era bastante sencillo pero muy adictivo, destacando que nuestros personajes eran ninjas cibernéticos, que a medida que recibían impactos iban revelando su verdadera forma a lo *Terminator*. Una magnífica conversión se programó para **Mega CD**, que contaba con una banda sonora de lujo. De este juego apareció una soberbia secuela para **SuperNes**, el fantástico ***Ninja Warriors Again*** (1994), programado por **Natsume** para **Taito**. La variedad de golpes de los tres personajes principales, su tremenda calidad gráfica y su adictivo desarrollo lo convirtió en uno de los mejores *beat em ups* de los 16 bits de **Nintendo**.





RASTAN SAGA SERIES

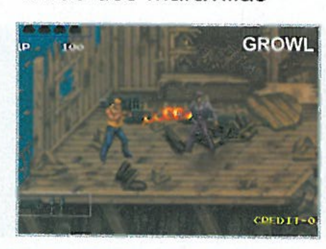
De **Taito** tampoco hay que olvidarse de los ***Rastan Saga,*** una serie de juegos que nos pone en la piel de un bárbaro que debe liquidar hordas de enemigos. Los dos primeros juegos son más bien un arcade de acción y plataformas. La primera entrega para recreativa de 1987 destacaba por su espectacularidad gráfica para la época y cuenta con una gran conversión para **Master System**. La segunda entrega de 1988 para arcade cuenta con unos sprites de personajes más grandes, y la posibilidad de partidas a dos jugadores. Hubo dos conversiones para **PC-Engine** y **Megadrive.** La tercera entrega llamada ***Warrior Blade*** (1991) sí que es un espectacular *Beat' em up* con todas las de la ley y a triple pantalla horizontal, al igual que ***Ninja Warriors***.



OTROS TÍTULOS DE TAITO

Otras grandes producciones de **Taito** en el mundo de los *beat em ups*, fueron juegos como el magnífico ***Growl,*** también conocido como ***Runnark***, un violento arcade en el que disfrutabas por la variedad de armas, el modo de cuatro jugadores y su espectacular desarrollo. Otras dos maravillas son ***Arabian Magic*** (1992) y el espectacular ***Light Bringer*** (1993), un *beat em up* en perspectiva isométrica con grandes toques de *Rpg*. Tampoco olvidarse del adictivo y desternillante ***Ninja Kids*** y de los ***Sonic Blastman*** de **SuperNes**, que nada tenían que ver con el famoso arcade. Este curioso juego de peleas callejeras nos metía en la piel de un casposo superhéroe que reparte demoledores golpes y cuenta con unas hilarantes fases de bonus que recomiendo que no os perdáis.
La segunda entrega es una auténtica rareza que sólo apareció en Japón y presenta a dos nuevos personajes. Está mejor a nivel técnico pero eliminaron las divertidas fases de bonus.

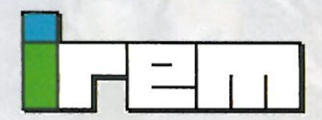

SONIC BLASTMAN


GROWL


ARABIAN MAGIC


LIGHT BRINGER


NINJA KIDS



*Aparte del archiconocido **R-Type** y sus secuelas (y cómo no, clones), **Irem** desarrolló títulos que son ya míticos y que no son precisamente juegos con referencias a las R9 (nombre de las naves del **R-Type**).*

KUNG FU MASTER

Bajo ese nombre se hizo conocido en occidente el juego ***SpartanX***. Un juego sencillo, pero muy adictivo. Sus gráficos eran grandes y de colores muy vivos, aparte de tener una acción trepidante y con poco descanso. Puños, patadas y una demoledora patada en salto eran las credenciales para salvar a nuestra chica, eso sí, ten buena memoria y sé hábil o caerás sin vida pronto. El juego fue lanzado en 1984, y es del tipo "La historia Interminable", pues si finalizas los 5 niveles, volvías a empezar. Fue convertido a varias consolas y ordenadores de 8 bits.





NINJA BASEBALL BATMAN

Yakyuu Kakutou League-Man es el nombre original de este curioso juego en el que (¡que no! ¡que no es Batman haciendo baseball!) manejábamos a ninjas que usaban como armas bates de baseball (¿ninjas a la americana?), en búsqueda del trofeo perdido (más bien robado). El juego resultaba muy gracioso, lleno de divertidos detalles y enemigos. Podías elegir entre 4 personajes con sus atributos, fuerza, técnica, etc. Fue lanzado en 1993 en recreativas, con capacidad para 4 jugadores para asegurar una mayor diversión, sin conversión a ningún sistema.





VIGILANTE

Este juego es poseedor de la historia típica. Los skinheads han capturado a Maddona (no, no es la Maddona que pensáis) y la policía no sabe hacerles frente, con lo que han dominado la ciudad. Sólo El Vigilante puede pararlos. ***Vigilante*** era un juego lleno de acción continua y con unos gráficos bastante buenos para 1988; viene a ser una especie de continuación al legendario ***Kung Fu Master***, pues tienen muchas cosas en común. Fue convertido para varias consolas, como en la **NES** o en la **Master System**, aunque la que más destacó fue en **PC Engine / Turbografx.**



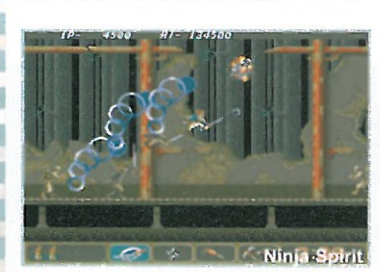


OTROS JUEGOS DE IREM

Saigo No Nindou (1988) fue lanzado con el nombre de ***Ninja Spirit*** en occidente y nos pone en manos de un ninja (era obvio, ¿no?) con el que debemos hacer frente a una oleada de más ninjas, que pretenden hacer que nuestra vida sea corta, muy corta. El tipo de juego era algo parecido al ***Shinobi***, pero contaba con una cantidad de armamento mayor, unas cuatro armas seleccionables desde el principio. Realmente, el juego tenía (y seguro que aún tendrá) una dificultad elevada y era necesario saber usar bien las armas que te daban y recoger los ítems.

En 1992, **Irem** programó ***Undercover Cops***, el cual nos introducía en un mundo parecido al de *El Puño de la Estrella del Norte* (no tan catastrófico). Los gamberros y demás delincuentes se están apoderando de todo. Un alcalde desesperado, decide enviar a varios "agentes" que han sufrido engaños, encarcelación o muerte de un ser querido, convirtiéndolos en personajes muy violentos. El juego era un poco salvaje... levantabas coches o motos para lanzarlos por los aires, usábamos una viga en plan Kenshiro como si de un bastón de madera fuese... Es un título entretenido, pero que no destaca mucho.

En 1992 programó **Hook**, un divertido pero a la larga repetitivo juego, basado en la película de mismo nombre. Algunos diseños eran horribles.


Ninja Spirit



Undercover Cops



Banpresto *es una compañía que da prioridad absoluta a la diversión y la jugabilidad, tanto en sus propios juegos, como en los de las múltiples terceras compañías que contrata.* ***Bandai*** *por su parte tiene altibajos, aunque alguna vez suelta una perla difícil de olvidar.*



SAGA DENJIN MAKAI

Ghost Chaser Densei

Ghost Chaser Densei (1994) era simplemente una pasada, uno de los tres mejores *beat'em up* de **Super Famicom**.
Un novedoso sistema de combos, cantidad de movimientos especiales (con súper de desesperación incluido) y espectaculares ataques en pareja es la forma más rápida de resumir la mecánica del juego.
Con tres personajes disponibles, su estética manga, espectacularidad y velocidad, se convirtió en un juego de culto. El juego es una buena conversión de la recreativa ***Denjin Makai***, a la que se le cambió el nombre al pasar a formato doméstico.
Aunque publicado por **Banpresto**, fue creado por **Winky Soft**, los genios en la sombra que hay detrás de muchas de sus maravillas.



Guardians

Guardians (1995), conocido como ***Denjin Makai 2*** en Japón, fue un espectacular título que rompía moldes en arcade. Hacía gala de un sistema de juego muy similar al de ***Denjin Makai / Ghost Chaser Densei***, mejorando el sistema de combos: ya se podían hacer aéreos y continuar golpeando después de ejecutar llaves. Algo a destacar era la posibilidad de elegir la ruta a seguir en algunas fases y el sistema de bonificación por número de golpes consecutivos conseguidos.
El número de personajes a elegir era nada menos que 8, incluyendo el *final boss* de la primera parte.
También fue programado por ***Winky Soft***.



OTROS TÍTULOS DE BANPRESTO

En **Super Famicom** aparecía ***Great Battle 3*** (1993), el único *beat'em up* de una saga caracterizada por el hecho de que cada capítulo pertenece a un género distinto.
Personajes de **Gundam**, **Masked Rider**, **Ultraman** y **Banpresto** (todos en *SD*) se liaban a espadazos y tortazos en este simpático juego.
CB Chara Wars (1992), también para **SFamicom** no es un *beat'em up* puro, pero las escenas de acción se desarrollan como si lo fuera. Los personajes del maestro **Go Nagai** daban todo el encanto necesario al juego.
Ultra Toukon Densetsu (1993) es un arcade poco conocido basado en los personajes de diversas series de **Ultraman** (*Ultra 7*, *Ultraman Taro*...). Un simpático juego en donde el humor prima por encima de todo.
En ***Tokusatsu Bouken Katsugeki Super Hero Retsuden*** (2000), para **Dreamcast**, encontramos un estrambótico juego con diversos héroes de la era del *sentai* como protagonistas. El sistema de movimiento por casillas, como si de un juego de tablero se tratara, era el punto negro de un gran juego.
Sailor Moon (1995) para arcade fue fruto de la colaboración de **Banpresto** con la desconocida **Gazelle**. El resultado fue un juego preciosista, con bonitos y detallados gráficos, al que le faltaban más movimientos o alguno que diferenciara a los personajes entre sí.


Great Battle 3


Super Hero Retsuden


CB Chara Wars


Ultra Toukon Densetsu


Sailor Moon

Hokuto no Ken: Seiki Matsukyu Seishi Densetsu

Bandai no se suele lucir a la hora de desarrollar juegos, pero de vez en cuando nos sorprende con maravillas como ésta.
En ***Hokuto no Ken: Seiki Matsukyu Seishi Densetsu*** (2000) hallábamos un espectacular y violento título que nunca llegó a occidente. Usando un correcto engine 3D y siguiendo fielmente el guión del manga, este juego satisfacía las exigencias de todos.



SAILOR MOON SERIES

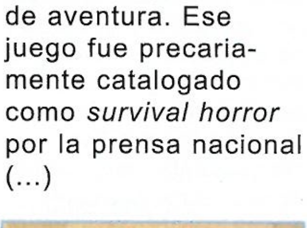
Juegos basados en ***Sailor Moon*** hay muchos, alguno incluso son *beat'em ups*. Y es que parece que a las chicas también les van los juegos de este género, si quien reparten tortazos eran las protas de esta serie en vez de tipos duros.
Sailor Moon (1993) para ***SFamicom***, era un juego correcto, aportando poco al género. Los personajes podían ejecutar un ataque característico y poco más. Eso sí, divertido era.
La secuela no tardó en llegar, correspondiente a segunda temporada de la serie, ***Sailor Moon R*** (1993) era un "más de lo mismo" con un ataque más y mejores gráficos. Ambos juegos fueron programados por **Angel** y publicados por **Bandai**.





OTROS TÍTULOS DE BANDAI

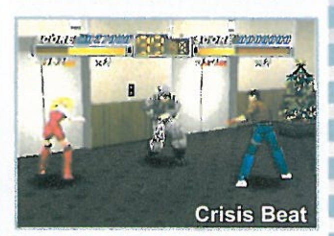
Kamen Rider (1993) para **SFamicom** estaba basado en los famosos personajes de mismo nombre (más conocidos por aquí como ***Masked Rider***). La particularidad de poder transformarse en medio de la partida era lo mejor de este cartucho.
Crisis Beat (1998) fue un discreto (tirando a malo) *beat'em up* 3D de **PSX** con ligeros tintes de aventura. Ese juego fue precariamente catalogado como *survival horror* por la prensa nacional (...)


Crisis Beat



Kamen Rider




Crisis Beat

IGS, JALECO, KOEI Y NAMCO

Cuatro compañías, pocos juegos cada una, pero -casi- todos de calidad...

Otras compañías como **Namco**, **Koei**, **Igs** y **Jaleco** a pesar de no sacar muchos títulos, han lanzado clásicos del género como los ***Splatterhouse*** de **Namco** o los ***Dysnasty Warriors*** de **Koei**, que arrasan actualmente en Japón.

IGS

IGS es una desconocida compañía China que últimamente se está haciendo notar en los arcades de su país y Japón, gracias a la saga ***Knights of Valour***. El primer capítulo de ésta apareció en 1999 y tomaba como referencia la historia del Sangokushi. Lo mejor era su genial sistema de combos, muy similar a los de un ***KOF***, con barra de *supers* incluida. De éste juego se hizo una versión ***PLUS*** con más personajes.
Knights of Valour 2 (2001) riza el rizo gracias a sus espectaculares gráficos, sus aumentadas posibilidades de combos y especiales, y sus secuencias intermedias, de una calidad asombrosa.

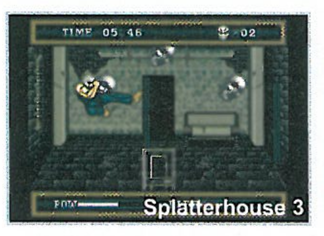


Knights of Valour

Recreando la historia del rey mono, ***Oriental Legend*** (1997) era un título discreto, con un diseño tirando a malo.
En ***SFamicom*** publicaron ***Alien vs Predator***, un juego que poco tenía que ver con el gran título que **Capcom** lanzaría un año después

Namco

Namco tiene una saga que destaca en el género de los *beat' em ups*, esta saga es la de los ***Splatter House***, un juegazo de peleas que nos pone en la piel de un atormentado personaje que luce una máscara maldita a

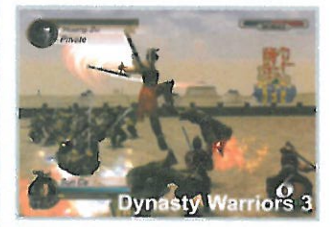


Splatterhouse 3

lo Viernes 13. La primera entrega apareció en 1988 en arcades y en una soberbia conversión de **PC-Engine**. Las otras dos partes aparecieron en **Megadrive**, destacando ***Splatterhouse 3*** (1993), una auténtica pieza de coleccionista. Tampoco nos olvidemos de ***Beraboh Man***, un divertido juego de peleas con un curioso personaje principal.

KOEI

Quién iba a decir que **Koei**, una compañía especializada en juegos de estrategia, dominaría el género de los *beat' em ups* actualmente. Y es que la saga ***Shin Sangoku Mushou***, conocida aquí como ***Dynasty Warriors*** está arrasando en Japón, con impresionantes cifras de ventas. El secreto está seguramente en su divertido desarrollo y que los personajes sean famosos guerreros chinos de la época de la leyenda de los tres reinos, sin duda la época de las más apasionantes batallas de la historia de China. De momento hemos disfrutado de 4 entregas para **PS2** y 1 de momento para **X-Box**, porque seguramente esté en camino la cuarta entrega de esta saga para la consola de **Microsoft**. Otras creaciones de interés de esta compañía es la saga ***Houshin Engi***, conocida en Occidente como ***Mystic Heroes***, con una entrega para **Game Cube** y dos para **PS2**. Este juego, muy al estilo de ***Dynasty Warriors***, está basado en una famosa leyenda china y los personajes son estilo *deformed*.


Dynasty Warriors 3

JALECO

En el género de las peleas callejeras, **Jaleco** destacó con títulos como ***64th Street*** (1991)y el sensacional ***Astyanax*** (1989), más cercano al género de la acción. En **Super Nes,** destacar la saga ***Rival Turf***, que aunque el primero era bastante mediocre, las otras dos entregas subieron en calidad y diversión, con gran variedad de personajes y golpes.


Astyanax


64th Street

OTROS BEAT'EM UP

No nos olvidemos de otros títulos que hicieron historia...

Empecemos por los arcades. ¿Recordáis el ***Shadow Warriors***? Si digo ***Ninja Ryukenden*** serán pocos los que conozcan el juego, pero con el nombre ***Ninja Gaiden*** a más de uno le vendrá a la cabeza el juego creado por **Tecmo** en 1988 y con pronta secuela en **XBox**. No es un juego memorable, debido sobretodo a una empinada curva de dificultad.
Brute Force no tiene espectaculares gráficos ni tremenda banda sonora, pero es un juego que divertía, sobretodo si jugaban tres personas a la vez. El juego era sencillo, pero con el detalle de poder golpear en 360º. **Leland Corp** lo programó en 1991.
Si te gusta ver más mamporros que en una película de Jackie Chan, no era mala idea agarrar 3 colegas y gastar unos duretes (¿o será euretes?) a ***Karate Blazers***, un juego de **Vision System Co.** Se lanzó en 1991, siendo un reparto masivo de tortas con un máximo de cuatro jugadores. No era un juego que aportase algo a este género, pero era bastante rápido, ***Knuckle Bash*** fue presentado en 1993, con un modo de combate más en plan todos contra todos, pues el juego se dividía en varios combates hasta llegar a un jefe final. Contábamos con tres personajes con los que hay que salvar el espectáculo del Wrestling de los Mad Bulls. **Toaplan** programó unos sprites de gran tamaño y dos modos de juego, pero no fue lo suficiente para hacerlo destacable.
Empecemos con las consolas. **NAPS** y **Gremlin** quisieron resucitar este género con ***Gekido*** en **PSX**, usando para ello un entorno totalmente tridimensional. El juego posee buenos gráficos


Gekido

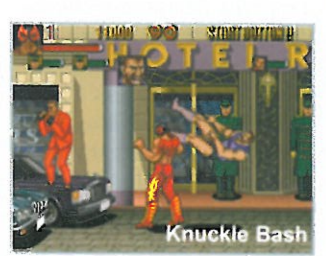
y efectos de luces, pero pecó de ser repetitivo, la acción podía llegar a perder su gracia. El modo multi jugador no ayudaba mucho. En 1994, **Ma-Ba** programó ***Sailor Moon*** para **Mega Drive**, un juego que mezclaba un poco de los dos beat 'em up de **SFamicom**, pero con fases nuevas.



Shadow Warriors


Bruce Force

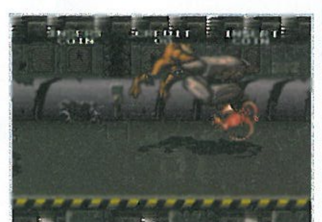

Karate Blazers



Knuckle Bash

BATTLETOADS SAGA

Rare consiguió en 1991 crear a unos personajes muy carismáticos, una especie de tortugas ninja pero con ranas que pronto se convirtieron en un símbolo de **NES**. ***BattleToads*** eran un grupo de ranas que se dedicaban a perseguir y cazar delincuentes espaciales, contando con sus extrañas habilidades de convertir sus puños y ancas en armas mortales como yunques, mazas y otras lindezas, aparte de poder patear a sus enemigos y echarlos de la pantalla (literalmente). El nivel de dificultad solía ser alto en cada una de las entregas, pero para solucionarlo los personajes tenían mucho carácter. Se hicieron varias conversiones y varias secuelas hasta que la saga murió allá por 1994.

GUARDIAN HEROES

Treasure sólo ha hecho un *beat' em up*, pero éste es sin duda uno de los mejores. Se trata del clásico ***Guardian Heroes*** de **Saturn**, una obra maestra de la programación que explotaba el hardware de la máquina de **Sega** hasta el límite.
Decenas de sprites en pantalla, tres planos de acción, fenomenales combos, transparencias, varios caminos con distintos finales y la posibilidad de mejorar a nuestros personajes son la prueba de ello.
Otro aspecto destacable de esta joya era el carisma de los personajes, tanto los protagonistas como los villanos, todo esto gracias a la sensacional intro y a **Han**, el diseñador de personajes de **Treasure**.




GEKIDO: KINTARO'S REVENGE

Este juego es una nueva intentona en este género de juegos, pero esta vez se eligió la **GBA**, retomando los clásicos *sprites* dibujados, y con un diseño de calidad, pero más tradicional.
Posee tintes de aventura, lo cual puede darnos algo de variedad (o hacerse pesado para algunos).
Los gráficos son de gran colorido, y los personajes se mueven suavemente, con fluidez, algo que siempre es de agradecer en este tipo de juegos.
Lo mejor es el sistema de combos, pocos pero dan variedad.
La música llega a ser demasiado repetitiva.




Y hasta aquí llega este dossier. Qué duda cabe que han sido muchos los *beat'em up* que nos hemos dejado en el tintero, realmente sería imposible acordarse de todos, pues la cantidad de estos es impresionante (no cabrían aunque les dedicásemos todo el número). Así pues, hemos decidido centrarnos en los más importantes, especialmente en los que se pueden desplazar en 8 direcciones y prestando menos atención a los de plano horizontal. Aunque no por ello hemos podido resistirnos a incluir algún clásico como ***Kung-Fu Master***, ***Vigilante*** o ***Dragon Ninja***.
Por último, una aclaración, si falta algún juego de una saga en concreto por comentar, es simplemente porque el/los títulos que falta/n no pertenecen al género.
¡Que os zurréis bien!

STAFF DEL ESPECIAL

Evil Ryu
Páginas 55, 56, 58, 61, 62

Orikom
Páginas 57, 59, 62, 63

Real Yagami
Páginas 45 - 48, 52, 60, 61, 63

Sir Arthur
Páginas 53, 54

Zer0Sith
Páginas 49 - 51

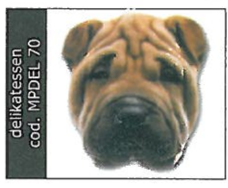
Idea y coordinación:
Real Yagami

Catálogo 2003
Accesorios complementarios informáticos



Accesorios Alfombrillas

Mouse Pads Delikatessen


delikatessen cod. MPDEL 70

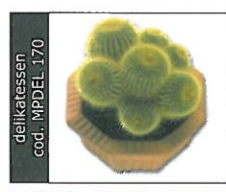

delikatessen cod. MPDEL 79

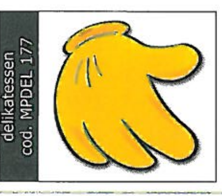

delikatessen cod. MPDEL 25


delikatessen cod. MPDEL 30


delikatessen cod. MPDEL 133


delikatessen cod. MPDEL 153


delikatessen cod. MPDEL 170


delikatessen cod. MPDEL 177


delikatessen cod. MPDEL 174

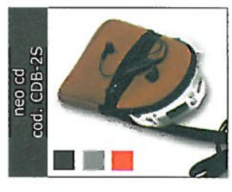

delikatessen cod. MPDEL 173

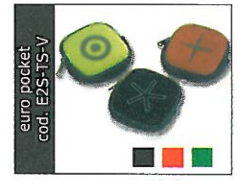

delikatessen cod. MPDEL 175


delikatessen cod. MPDEL 176

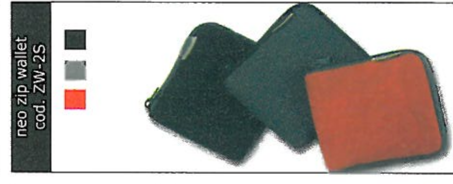
Accesorios

Varios


neo cd cod. CDB-2S

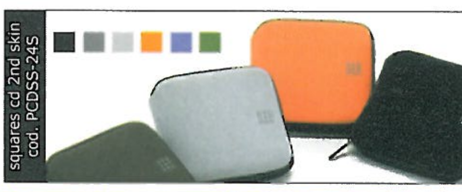

euro pocket cod. E2S-TS-V


nep phone holder cod. PH-2S


neo zip wallet cod. ZW-2S


round cd case 24 cd cod. PCD 24R


hard tech sc cases cod. PCD 24U

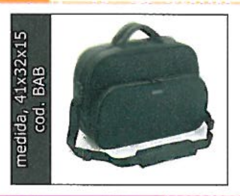

squares cd 2nd skin cod. PCDSS-24S


round cd 2nd skin cod. PCDSS-24R

Accesorios

varios


medida, 31x38x16 cod. BBP


medida, 41x32x15 cod. BAB


medida, 40x29x16 cod. BACK


medida, 13x8,5x1,5 cod. BPT-SS-D


medida, 34x28x4 cod. BFL

Accesorios Mouse

Mouse Animals


cod. MFROG - PS2 cod. MFROG - USB


cod. MPANDA - PS2 cod. MPANDA - USB


cod. MPIGGY - PS2 cod. MPIGGY - USB

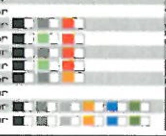

cod. MPUPPY - PS2 cod. MPUPPY - USB

Accesorios Mouse


crystal mouse cod. MCRYS - PS2


cod. MINI - PS2 cod. MINI - USB

Deseo recibir los siguientes productos:



cod.MPDEL 70 (5.30 €) ___ unds.	cod.MPDEL 175 (5.30 €) ___ unds.color	cod.BBP (46.20 €) ___ unds.	cod.MPIGGYUSB (23.10 €) ___ unds.
cod.MPDEL 79 (5.30 €) ___ unds.	cod.MPDEL 176 (5.30 €) ___ unds.color	cod.BAG ([illegible]) ___ unds.	cod.MPUPPYPS2 (19.80 €) ___ unds.
cod.MPDEL 25 (5.30 €) ___ unds.	cod.CDB-2S (17.85 €) ___ unds.color	cod.BACK (34.10 €) ___ unds.	cod.MPUPPYUSB (23.10 €) ___ unds.
cod.MPDEL 30 (5.30 €) ___ unds.	cod.E2S-TS-V (5.10 €) ___ unds.color	cod.BPT-SS-D (8.25 €) ___ unds.	cod.MCRYSPS2 (49.40 €) ___ unds.
cod.MPDEL 133 (5.30 €) ___ unds.	cod.PH-2S (5.10 €) ___ unds.color	cod.BFL (18.80 €) ___ unds.	cod.MINIPS2 (14.30 €) ___ unds.
cod.MPDEL 153 (5.30 €) ___ unds.	cod.ZW-2S (11.93 €) ___ unds.color	cod.MFROGPS2 (19.80 €) ___ unds.	cod.MINIUSB (17.60 €) ___ unds.
cod.MPDEL 170 (5.30 €) ___ unds.	cod.PCD 24U (12.55 €) ___ unds.color	cod.MFROGUSB (23.10 €) ___ unds.	
cod.MPDEL 177 (5.30 €) ___ unds.	cod.PCD24R (10.50 €) ___ unds.color	cod.MPANDAPS2 (19.80 €) ___ unds.	
cod.MPDEL 174 (5.30 €) ___ unds.	cod.PCDSS-24S (9.80 €) ___ unds.color	cod.MPANDAUSB (23.10 €) ___ unds.	
cod.MPDEL 173 (5.30 €) ___ unds.	cod.PCDSS-24R (9.80 €) ___ unds.color	cod.MPIGGYPS2 (19.80 €) ___ unds.	

Datos personales

Nombre: Apellidos: Calle, Nº:

Cód. postal: Ciudad: Provincia: Tel.: e-mail:

Forma de pago

☐ Tarjeta VISA /Master Card Nº.: Validez de la tarjeta: D.N.I./NIF.:

☐ Contra reembolso Firma:

Enviar a:

Apartado de correos 99. 08950 Sant Joan Despí. Tel.902 19 63 03. Fax. 902 19 66 75. e-mail: gestion@aresinf.com. **(gastos de envío a consultar. Tel 902 19 63 03)**

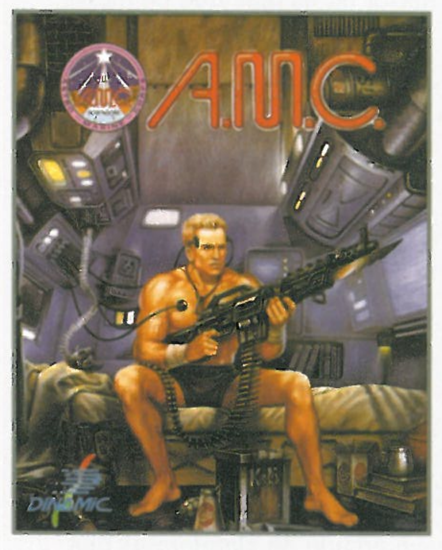
Volvemos repitiendo la estructura del número anterior. Es decir, dos juegos de ordenadores (en este caso Amiga), dos de consola y dos de arcade. Aparte del plomazo mensual de mi sección, agradezco a Megamaky por ser un pesado y darme ánimos (bueno, a ti que lo estás leyendo también, gracias ^^).

A.M.C (Astro Marine Corps) - Amiga

De la mano de **Creepsoft** y la mítica compañía de los hermanos Ruiz (**Dinamic**), en 1989 nació ***A.M.C,*** uno de los grandes ases de la programación en España.

Nos metemos en el papel de un marine, pero no el de un simple marine, si no en el de uno de los mejores, preparado para afrontar cualquier peligro, sea en la Tierra o en otros mundos. Bueno, no te cuelgues medallas, que lo gracioso es que por ser tan bueno te ha tocado salvar a unos compañeros capturados en el planeta Dender. Los nativos del planeta no son tan malos, cuidan a tus colegas para invitarlos a banquete muy especial, siendo ellos la cena, claro.

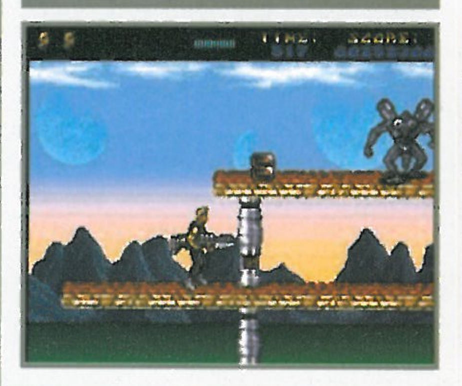

Eks un gusano, a matal-lo. Gusano: oops un Marine de 5000 calorias ¡pal buche!



Pues a sabiendas de esto, te agarras el fusil de calibre "Terminator" para acabar con todo bicho viviente con munición especial "soy el héroe y esto no se gasta". En caso de que esto no te baste, también podrás utilizar un lanzallamas, unas granaditas, una barrera protectora... suficiente material para poner en apuros al más pintado. Los nativos, con entusiasmo irán a recibirte rápidamente, por lo que si no les hablas con el idioma del fusil, te arrollarán y te pisotearán (pero no mucho, que los huesos los usan para el caldo).

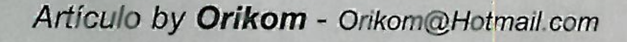
En lo que es a nivel técnico, ***A.M.C*** destaca con luz propia. En la versión de **Amiga**, el juego muestra varios planos de *scroll* horizontal muy bien logrados y suaves, mostrando bellos paisajes. Los gráficos coloristas y con animaciones trabajadas dan paso a una buena banda sonora (sobre todo en este ordenador), aunque a mi parecer muy poco animada. Los *FX* están bien logrados (el fusil desde luego se deja oír bien). El juego en sí es una obra muy redonda, pero tiende a una dificultad bastante elevada que aconseja el uso de la memoria y el gatillo fácil. Quien lograse completar el juego puede alegrarse de pertenecer a la elite de los ***Astro Marine Corps***.







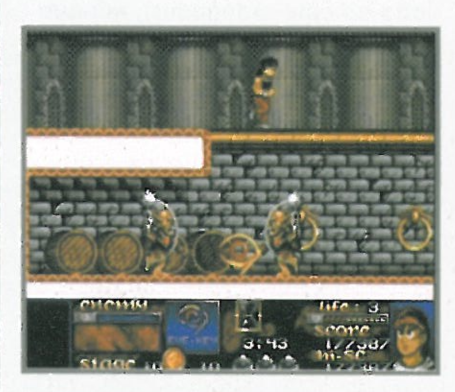



*Artículo by **Orikom*** - *Orikom@Hotmail.com*

Risky Woods - Versión Amiga

¿Que soy muy pesado con los juegos españoles? Bueno, quizás un poco. Pero hay veces que merece la pena ponerse pesado, como es en el caso de un juego que realmente mostró que en España cuando nos ponemos, los ordenadores tiemblan.

Las leyendas de un ser que rige a los monstruos y demonios puede tener alguna parte de razón, pero mucha gente pensaba que sólo era eso, una mera leyenda, un cuento. Hasta que poco a poco, la gente empezó a desaparecer y las sombras a resurgir. El regente del terror no es más que un monje, dedicado con sus compañeros al estudio de los poderes de la naturaleza, pero, absorbió las almas y poderes de sus compañeros y los convirtió en estatuas. Usando estos poderes, captura a la gente del lugar para convertirlas en monstruos. Tú eres la única esperanza para la gente, debes encararte a la oscuridad y librar a la gente de este ser.







En 1992 **Dinamic** lanzó al mercado este título con **Electronic Arts** como distribuidora. ***Risky Woods*** fue uno de los mejores títulos que han salido en nuestras tierras. Es un arcade de plataformas que resultó ser un gran título tanto en **Amiga** como en **Atari ST** o **PC** (hablando de los 16 bits), destacando en **Amiga**. Gráficos suaves, *sprites* de gran tamaño y de soberbio colorido, escenarios trabajados y una acción rápida





ya podrían hacer una parada de autobús, así no se tardaría tanto en llegar a Villa del Malo (claro que no hay bus, el malo es tan malo que no paga los impuestos para que se haga juas juas juas).

acompañada de melodías de muy buena calidad y ritmo. Nada más empezar el juego estarás de lleno en la acción, pues los monstruos no dan tregua, plataformas y trampas están dispersas para que tu vida sea corta. Por suerte las armas no cayeron en el olvido, pudiendo comprarlas al final de acabar cada fase con el dinero que los monstruos dejan al morir (ojo, si eres golpeado o mueres, tus monedas caerán). ***Risky Woods*** tuvo su conversión para la consola **Megadrive**, con ligeros cambios y quizás un poco por debajo de la versión de **Amiga**. Esta conversión no fue programada por **Dinamic.**



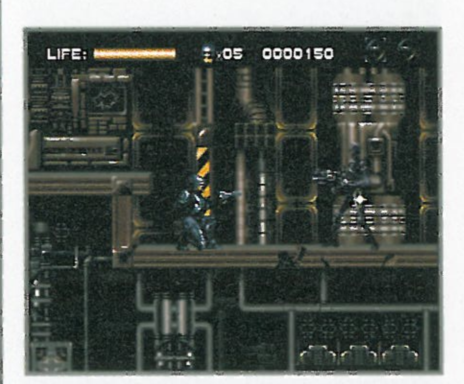
Comentarios: ¡¡Niñooo!! Te he dicho que no mates mosquitos en la pared de la casa, que luego queda el manchurrón!!

Artículo by ***Orikom***

Robocop VS Terminator - Megadrive

¿Qué pasaría si mezcláramos los sistemas cibernéticos más famosos del cine? Pues que más vale que uno de ellos ayude a la humanidad o me veo que nos las vamos a pasar canutas. Por suerte tenemos un defensor (¡y vaya uno!).

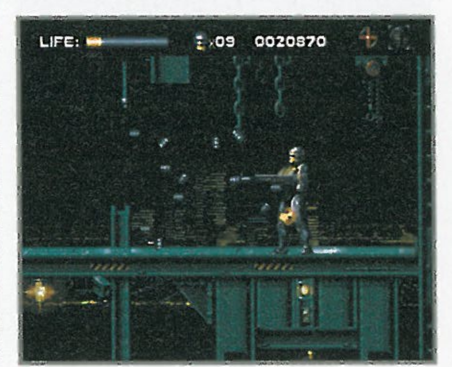
Juego dedicado a los fans de Robocop y de Terminator, aunque no por ello es un mal juego. La historia nos remonta a una ficticia época actual, un par de años después de la creación de Robocop. Debido al éxito, Cyberdyne es contratada por Sac-Norad para la creación de la *CPU* del futuro (ordenador Skynet), usando los descubrimientos y avances de Robocop. El problema es que este superordenador toma conciencia propia, y toma como enemigos a la humanidad (seguro que es culpa de Windows o_O). Con un implacable ataque genocida, Skynet usa todas las armas para destruir la raza humana, y entre las más temibles están los Terminator. Con el papel de Robocop, deberás enfrentarte a los Terminator y finalmente destruir en el futuro a Skynet. Más que una historia, es una excusa para un juego lleno de acción y balas usando a estos famosos colosos metálicos. Robocop se mueve mucho más rápido que en su primer juego, algo bueno viendo que la acción y

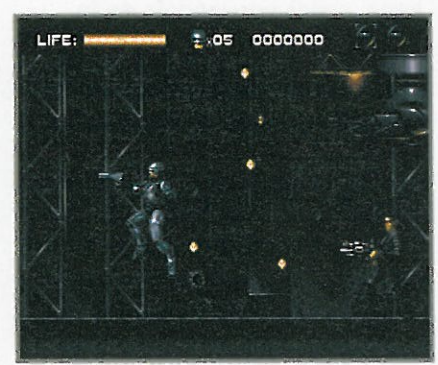


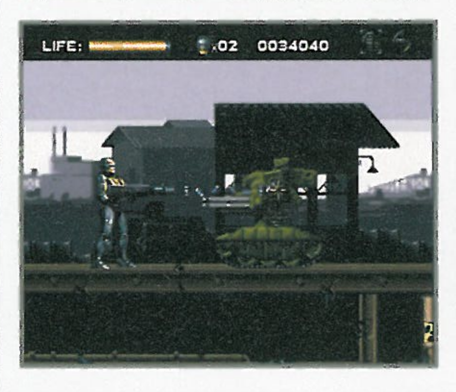


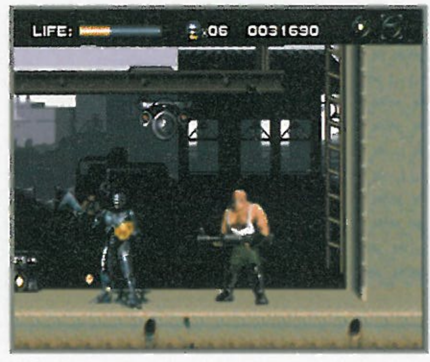
El colmo de un robot... "que te fabriquen de goma y te quieran borrar del mapa" (sí, vale, es muy malo, pero algo había que poner).

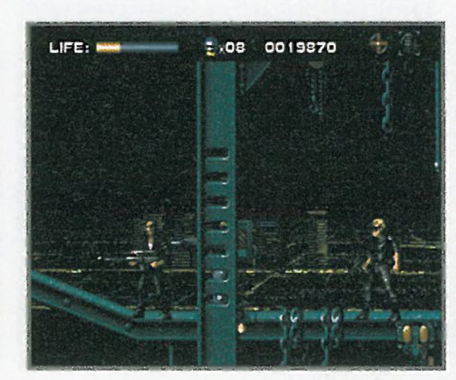
las balas nos forzarán a ser rápidos y certeros. Los gráficos son bastante buenos, recreando escenas de ambas películas y como postre encontraremos a los Terminator (con las indumentarias de Arnold), nos enfrentaremos a Caín (Robocop 2) y al mítico ED209 como jefe final. La música no destaca precisamente por su calidad y composición, aunque posee unos "ritmos cibernéticos" muy acordes, mientras que los *FX* están tan altos y son tan contundentes que se comerán literalmente la música (cuando recibes un balazo parece que te ha caído una bomba encima). **Virgin** no realizó una obra de arte, pero en 1993 muchos fans se alegraron de ver juntos y enfrentados estos dos personajes. ¡¡¿Para cuándo una película?!!











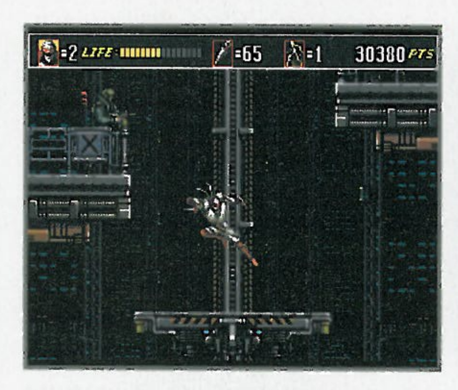
Artículo by ***Orikom***

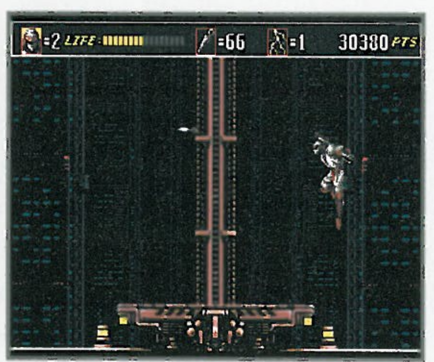
Shinobi 3, revenge of the ninja master - Megadrive

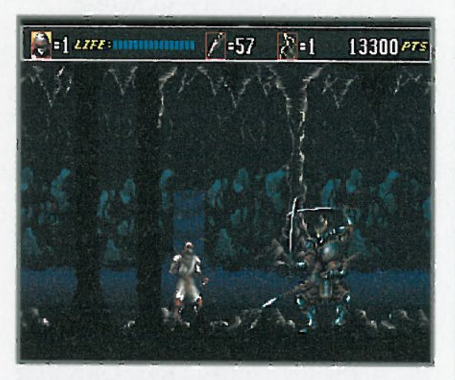
El viento sopla arrastrando unas pequeñas hojas de cerezo, las cuales brillan por la tenue y blanca luz de la luna, la cual es testigo de cómo el maestro de los ninja se alza de nuevo de entre las sombras para luchar de la mano de **Sega**.

Fue en 1993 cuando la providencia hizo real que **Sega** lanzase al mercado de las consolas una de las mejores entregas de la saga ***Shinobi***. Este juego nos hizo gozar de nuestra querida **Megadrive** de un juego con unos gráficos muy dignos y bien hechos, con planos de *scroll* muy suaves, o escenarios orgánicos y en movimiento como en una de las fases, con un jefe final digno de salir en ***Akira***. Las melodías son pegadizas y con un agradable tono oriental para meternos en la temática del juego, pocas merecen no ser escuchadas en el sound test. Hay tres fases que destacan por dar un poco de aire fresco al juego, que es cuando vas a caballo o cuando vas en la tabla de surf motorizada, pudiendo gozar de una buena cantidad de *scrolls* moviéndose con suavidad sin que haya ralentizaciones en el juego. La otra fase es una bastante original, en la que tendrás que ir saltando de piedra en piedra, mientras éstas caen al vacío de un vertiginoso barranco. El uso del doble salto y del poder ninja de gran salto será crucial para sobrevivir.

En esta entrega deberás destruir de una vez por todas a Zeed, el cual parece no muy dispuesto a quedarse en la tumba que le procuraste hace tiempo. Aunque disponga de un ejército renovado, contarás con tu asombrosa agilidad como Shinobi, doble salto, patadas, lanzamiento de shurikens, saltar apoyándote en la pared y los 4 grandes poderes ninja: una cúpula de trueno (no, no es ***Mad Max***), el ataque del dragón del fuego, supersalto e inmolación, con éste pierdes una vida pero reapareces inmediatamente en el mismo sitio con otra vida sin tener que empezar el nivel de nuevo. Es un juego que todo buen amante de la acción con ninjas y plataformas debería jugar.









Nuestro ninja favorito practicando en ninjitsurf, técnica ancestral pulida con muchas olas y sudores bajo el sol.



Si los ninjas corren como el viento ¿a éste que le pasará? ¿será un ninja con sólo un caballo de potencia?





Artículo by **Orikom**

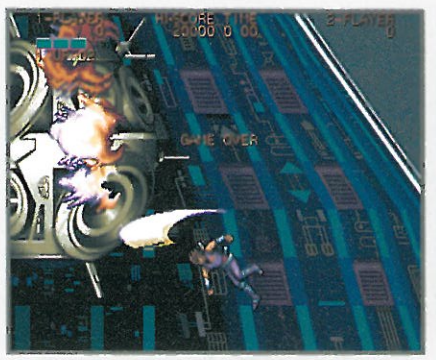
Strider - Arcade

Hay personajes que nunca mueren, sea por su carisma o por su gran protagonismo. ***Strider*** es un juego trepidante, **Capcom** realizó en 1989 un gran juego y creó un personaje que aún siguen recordando en juegos como en ***Marvel Vs Capcom***.

Grandmaster es un tirano que controla todo el planeta en el año 2048. Como buen tirano, no permite que nada ni nadie se interponga entre él y el poder. La presión, guerras y la tiranía de este sujeto han provocado una guerra en el Este de Europa, donde se encuentra la capital del tirano, y es ahí donde tú intervienes. Controlando a Strider Hiryu, el mejor de los asesinos denominados Strider, deberás derrotar a Grandmaster y salvar al mundo de la tiranía. Para ello contarás con Cypher, una poderosa arma,

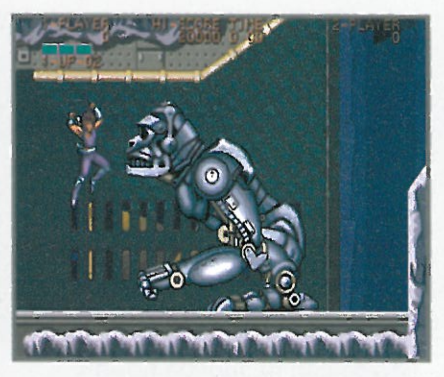




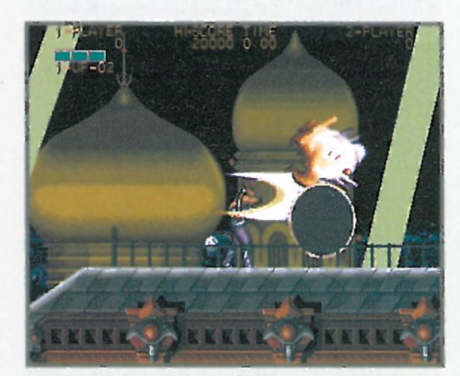




una especie de espada de plasma y la fuerza para derrotar al lado oscuro (eeer... creo que esto no es de este juego ^^U). Contarás con los "options" para facilitarte la tarea. Son armas mecanizadas, un robot que gira a tu alrededor disparando cuando tu disparas, un tigre y un halcón, todos ellos atacarán a los oponentes que se acerquen a Hiryu. ***Strider*** no te planteará un juego fácil, algo que empezar y acabar a las pocas partidas, pero la agilidad del personaje te permitirá realizar acrobáticos saltos, trepar por las paredes o realizar segadas mientras golpeas. Los gráficos son de muy buena calidad, usando las virtudes de la placa **CPS-1**. Los *FX* son muy buenos y poderosos, comiéndose lamentablemente muchas veces las melodías del juego, aunque sinceramente, la música



y los *FX* no son el sello del juego en el tema sonoro, sino el *FX* producido por el arma de Hiryu al cortar el aire. Aquel que haya disfrutado de este juego, reconocerá dicho efecto de sonido intrínsecamente ligado a todo lo que lleve el nombre de ***Strider*** o Hiryu. Este título te enganchará por su gran calidad y dificultad, haciendo que pierdas más de un puñado de monedas, sino te las gastaste al salir este juego, joven padawain.





¡¡Cooorten!! Hombre, así no, que ya es el décimo malo que matas para hacer la intro del juego... leñe de ninjas espaciales.

Artículo by ***Orikom***

Toki - Arcade

En 1989 ***TAD*** tuvo la osadía de secuestrar a la novia de Toki... Aunque fornido el muchachote, hacía mucho el mono, así que como premio, lo convirtieron en un nada apuesto mono que tiene la mala manía de liarse a escupitajos.

Es que ni en la selva puede estar uno tranquilo. Quieres pasar un tiempo con tu querida novia y resulta que un hechicero la agarra con su gran mano (ironía) y se la lleva. Pero bueno, para algo han de servir esos músculos en plan Hércules. Bueno, parece ser que a Bashtar no le impresionó mucho y como premio en un ridículo mono convierte a Toki (nada que ver con el ***Puño de la Estrella del Norte***, ojo). Como arma disponemos de unas glándulas de producción masiva de saliva, un buen par de pulmones para escupirla y mucha mala leche. Si no tenemos suficiente con nuestro poderoso arsenal glandular, podremos recoger disparos múltiples, mejora de disparo o el lanzallamas (si es que el picante se ha de tomar con moderación), así como pisotear a nuestros oponentes (en plan Mario pero mucho más mono).

Toki es un juego de plataformas que es divertido y engancha por su sencillez y simpatía, con unos gráficos sencillos pero para nada malos, unas melodías acorde con el juego y unos *FX* que cumplen con su cometido. Eso sí, si creéis que la simpatía significa juego fácil estáis equivocados, pues al más mínimo golpes perderéis una apreciada vida, y mantenerlas no es fácil. Por suerte tenemos algunos items como el casco de rugby que ayudará a aguantar un par de golpes o unas zapatillas deportivas para saltar más alto. Todo esto y tu ayuda será lo necesario para vencer a las huestes de Bashtar y rescatar a Miho. Obviamente, también recuperar tu aspecto original, o me temo que Miho te pueda dar bananas (no creo que haya calabazas en la selva). Si un día vais al zoo y un mono con casco y zapatillas os escupe, ¡frotaros los ojos y dejad de jugar tanto leñe!



Yo pensaba que se le pedía la mano a la novia y no que la mano pidiese a la novia.













Artículo by **Orikom**


Ya
en tu kiosco
Contiene CD-ROM
Todos los modelos y texturas han sido revisados para una máxima fiabilidad.
Otro punto de venta. Tel. 902 197 264

THE COMBO MACHINE WORLD

Hola amigos, esta vez vamos a echar un vistazo a la que se puede afirmar "la mejor saga de juegos de lucha". Algunos dirán que los ***KOF*** son los mejores... pero, ¿sabían que los combos nacieron del ***Street Fighter***?, ¿sabían que éstos en un principio eran Bugs?. Otra cosa... la barra de energía y el tiempo nacieron del ***SF***... aunque el ***Karate Champ*** se lleva el mérito...
Bueno, veamos... aquí tienen la historia de los ***SF*** desde mi punto de vista... (Me he saltado los que no están en arcade excepto el ***EX3***) ¡Esperaré sus comentarios!

LA HISTORIA DE LOS STREET FIGHTER

*By **Shinobi**, a humble dude. combo_machine@hotmail.com*

Street Fighter (1987)



Lo mejor a destacar en su época eran los increíbles sprites, que hasta el día de hoy están cool. Este juego fue precario, pero sí, tenía 6 botones. Como protagonista estaba un joven Ryu (y a Ken en el segundo player), él solo contra el resto del mundo, incluso Sagat...
Se podría decir que, junto con ***Street Fighter the Movie,*** este juego es de los que tienen el peor comando... sin llegar a haber combos reales.

Nota: 7 Benefactores

Street Fighter II / Champion Edition (1991/1992)



EL MITO, un juego al que todo el mundo jugó, poseía colorido, escenarios increíbles, música pegadiza, sprites increíbles, ¡combos! (sobre todo con Guile), finales, bonus stages, un milagro en el mundo de los arcades.
En ***Champion edition*** se podían elegir a los 4 jefes y al mismo personaje, además de tener otras features.

Nota SF2: 9,1 Benefactores
Nota SF2CE: 9,2 Benefactores

Street Fighter II Hyper Fighting (1992)



Aquí nació todo. Aunque muchos piensen que es una simple mejora de su versión anterior, este juego oculta una gran jugabilidad y un buen sistema de combos por una sola razón, se mejoró la velocidad... y algunas otras novedades, como hacer golpes especiales en el aire, los personajes ganaron golpes nuevos... y por esto se empezaron a realizar torneos, que hasta hoy se recuerdan.

Nota: 9,2 Benefactores

Super Street Fighter II/ Turbo (1993/1994)



Cuatro personajes se añadieron a los 12 de siempre y también algunos golpes, pero mejor hablemos del ***Turbo***... Éste es el juego que marcó la competitividad y los combos en un juego de lucha, un ***SSF2*** mejorado, con más rapidez, nuevas estrategias, nuevos golpes, la aparición de Gouki (Akuma), una gran dificultad, supers... De este juego nacieron grandes leyendas del videogame que hasta hoy se siguen jugando. Algunos pensarán también que el ***Super Turbo*** es una mejora del ***SSF2***, pero no es así. Este juego es considerado por muchos como "El mejor ***Street Fighter***", y apoyo esa decisión, con 9 años aún se sigue jugando y no todos dominan como debe ser su sistema.

Nota SSF2: 9,3 Benefactores
Nota SSF2T: 9,5 Benefactores

Street Fighter The Movie (1995)



Posiblemente el peor de los ***Street Fighters***, un juego basado en la película de imagen real de ***SF*** con *Van Damme* como protagonista. A pesar de que el juego era duro y con los personajes similares al ***Mortal Kombat***, rescató la cantidad de combos, *juggles* e infinitos que se podían hacer...
Cabe destacar que este juego posee supers y, por primera vez en un ***SF***, el modo *Tag Team*.

Nota: 3,5 Benefactores

Street Fighter Zero (1995)



Por fin vemos cambios en los sprites. Tomando un poco la forma del juego ***Darkstalkers***, viene este ***SF*** que vuelve a la época en que Ryu le dio *kickass* a Sagat. A pesar de ser *cool* y novedoso, con varias supers por personaje, algunos nuevos, y un sistema de *chain combo*; no llamó tanto la atención, ni se registraron torneos del juego, una de las razones... su lentitud.

Nota: 8 Benefactores

Street Fighter Zero 2 / Alpha (1996)



Un mito, un ***SFA*** mejorado en todos los aspectos, sonidos, gráficos, escenarios, sistema de juego, un agregado de personajes y la aparición de la carismática Sakura. De este juego se realizaron cientos de torneos en el mundo, por su versatilidad y su equilibrio entre personajes. ***SFZ2 Alpha*** mejoraba algunos aspectors del ***Zero 2*** original.

Nota: 9 Benefactores

Street Fighter Zero 3 / Upper (1998/1999)



Y bueno... lo mejor de lo mejor en aquel entonces. Un título excelente con 3 modos de juego, decenas de personajes, nuevos golpes/supers/combos estrategias, escenarios, músicas... Hoy en día se continúan haciendo torneos y jugando online a este gran juego, muy popular en U.K por cierto, y en Japón también (para más información del ***Zero 3***, véase **Gamestech** número 7).

Nota: 9,4 Benefactores

Street Fighter EX / Plus Alpha (1996/1997)



Bueno, si bien **Capcom** no es la responsable directa de este juego, **Arika** sí lo es. En mi opinión, es el juego que hasta el día de hoy tiene el mejor control que se haya visto en un juego de lucha, gráficos 3D, personajes nuevos en su mayoría, sistema de cancelación de supers y golpes, y el GRAN modo training de misiones (en **PSX**)... La Ley para algunos y lo peor para otros...

Nota: 8 Benefactores

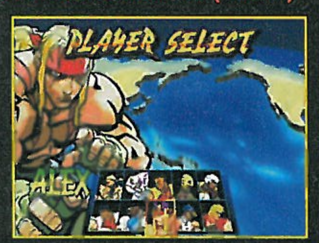
Street Fighter EX 2 / Plus (1998/1999)



Mi ***Street Fighter*** favorito, una jugabilidad semejante al ***EX+*** y personajes en 3D a la altura de juegos como ***Tekken 3***, ¡o mejores! La adicción de Excel y nuevos personajes patea traseros como Rosso (en ***EX2+***), sin olvidarnos de los nuevos supergolpes... con training de misiones (en **PSX**) y todo. Jugabilidad, estrategia, combos y personajes cool, hacen de éste mi ***SF*** favorito.

Nota: 9 Benefactores

Street Fighter III The new Generation (1997)



En la secuela del mítico ***SF2*** hay muchas caras nuevas, una increíble animación jamás vista antes en un ***SF*** y la inclusión del movimiento del *parry*.
Cabe destacar su estabilidad entre personajes.
No hubo muchos torneos del mismo.

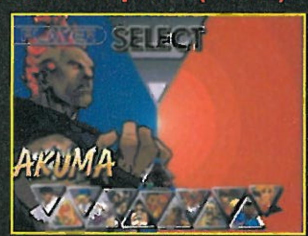
Nota: 7,5 Benefactores

Street Fighter III The new Generation (1997)

LA LEY. Si algo le faltaba a la saga de ***SF3*** está aquí. Música de rap, un *parry* más avanzado, Chun-li, animaciones mejoradas (hoy en día no se ven mejores animaciones en 2D...) y selección de *super arts* (con nuevas de éstas). Se puede afirmar que este juegazo es más estratégico que el hasta ahora insuperable ***Super Turbo***, para muchos, el mejor ***SF*** de todos los tiempos. *Off course* hay grandes torneos de este juego, sobre todo en Canadá, de donde misteriosamente salen jugadores que son pateatraseros (véase *video teaser* ***SF3rd*** en ***Gamestech 4***). Hoy en día sólo disponible en **Arcade** y **Dreamcast**.

Nota: 9,8 Benefactores

Street Fighter III: Second Impact (1997)



Una mejora de su antecesor con ciertos personajes nuevos, como el caso de Akuma y el espectacular Hugo.
También había alguna que otra novedad de poca relevancia.
Seguía sin llamar la atención, algo le faltaba a esta saga...

Nota: 8 Benefactores

Street Fighter EX 3 (2000)

Es un juego exclusivo de **PS2**. No supera el ***SFEX2+***, pero es un juego 3D a la altura de nuestros tiempos. Se incluyó como nuevo personaje a ACE y continuaron los viejos *homies* (personajes), sumándole un sistema de *Tag* al juego que da algunos combos sabrosos. También se pueden hacer supers combinadas, no *more* excel, eso sí. Básicamente tiene más combos, más acción, y más fans. Algo que caracteriza a todos los EX: EQUILIBRIO entre personajes.

Nota: 7,5 Benefactores

Let's Cosplay!

Una vez más estamos aquí para traeros los mejores o más irrisorios cosplays de esos videojuegos que nunca pasarán de moda. Las hemos recopilado sin ningún criterio concreto, aunque es cierto que se nos han colado más de **KOF** que de otra cosa...



*Un grupo brasileño de flipaos del **KOF** representan una escena. Lo mejor de los que van disfrazados de juegos de lucha es que siempre se marcan un combatillo de broma*



*Ahora que está tan de moda la saga **Zelda**, es normal que salgan cosplays champiñones. ¿Qué será ese escudo gato del Link izquierdo?¿Derrotará a Ganondorf con eso?*



A esta Leona se le cayeron 5 céntimos. Pilló un mosqueo por la foto y quiso hacernos un ¡PETAAARDOOO!



Parece que disfrazarse de Sephiroth es más difícil de lo que se pueda pensar. Sino, no explicamos esto...



*Aquí tenemos a Hitomo Yoshino, la chica de **Moto GP 3**, en un vestido naranja... (¡el original era verde!)*

Let's Cosplay!

Si tienes alguna foto de cosplay y quieres que salga publicada, ¡anímate y envíanosla!



Yuna ha cambiado un poco desde la última vez que la vimos aparecer...



No siempre se puede ver a Ling Xiaoyu de saga ***Tekken***



Este más que llevar un disfraz, es un friki en toda regla



El mago de ***Shadow over Mystara*** *(**D&D**)*



Impresionante foto, Claire usando zapatos de tacones



¿Real Racing Roots' 99? ¡Es Reiko Nagase de ***RR4****!*



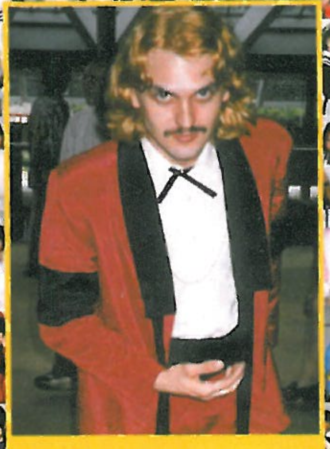
Este intento de Ryu le tiende el brazo al intento de Sakura



Los RPG players reconocerán a Millenia de ***Grandia 2***



Entre tantas Yunas, Chun-Lis, grupitos de ***KOF*** *y* ***Guilty Gear****, es agradable ver a estos chicos de* ***Suikoden 2***



La verdad es que este Rugal Bernstein no impone



¡Yeaah! Este flipao se cree que es Robert García y todo

EL RINCÓN DEL BÚHO SPECIAL

Edición Royal Rumble





El correo más inútil del mundo, por el Búho, el redactor más ~~inútil~~ listo del mundo. Don't imitate.

¡NO, NOOOO! No me han cambiado la sección, lo siento por vosotros nenes pero otra vez me toca pringar. En los últimos meses me he estado guardando unos cuantos e-mails y cartas de mamarrachos que buscan un momento de protagonismo insultándome a cambio de que les mande calentitos pa casa. ¡Ya ha llegado el momento!, aquí y ahora todos estos seres tendrán su castigo en una edición especial de mi sección inútil, desearán no haberme escrito. Voy a hacer una royal rumble, que significa un todos contra todos, sólo que esta vez será un "yo contra todos" y lo voy a hacer sin pararme a pensar, a todo trapo, uno detrás de otro y hasta el final. Lo que puede salir de aquí nadie se lo imagina.
Escribidme como las personas y no como los borregos que aparecen en esta página a:

Games Tech – El rincón del Búho
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
O al email: **Gamestech@aresinf.com**
Poned en el e-mail que es para el excelentísimo Sr. Búho.

¿Are you reaaaaaaaady?
Empecemos a impartir justicia.

\> ***Búho***, te voy a matar. Te voy a meter tu cabeza en una palangana y sin quitarte las gafas. Sé dónde vives y voy a por ti, me he quedado con tu cara. Desde que cambiaste el dibujo por esa foto me dan ganas de matarte cada vez que la veo. Yo cojo tu gato y tus tejanos y los tiro por el WC.
Ésta es la quinta carta que te escribo y no me has sacado ninguna aún, desde que te pregunté por cuando iba a salir el ***PES2*** ya ha salido y me lo he pasado con todos los equipos.
Pero eso ya no me importa, sólo quiero que sepas que eres un (censurado) y un (censurado). Cuando leas esta carta, si es que la lees, te la metes por (censurado).
Atentamente, tu amigo ***Antonio "JB" Palomo***

\- Repugnante Palomino, has empinado demasiado el codo con tanto JB. Sí, me acuerdo de ti, eras aquel bufón que preguntaba lo del ***PES***, venga con el ***PES*** todo el rato, so pesao. Y luego también preguntabas por un juego de las *Spice Girls* y me ponías a parir porque me metía con el de la *Britney* "operada" *Spears*. Ya sólo con las basuras a las que juegas me hago a la idea de lo mamarracho que eres, más inútil que los juegos que comento macho.
Pero respondiendo a tus amenazas, hace ya casi un mes que recibí esta carta y aún no has venido a matarme ¿falta mucho aún?, cuidado que igual no estoy en casa y te salta el gato, que tiene mala leche. De todas formas, pa que veas que me das pena te seguiré el juego... ¡SÍ! ¡Te voy a machacar!, cuando acabe contigo sólo servirás para calentar la cama, no tendrán suficientes vendas ni suero pa ti. Cuando tú quieras y a la hora que quieras, te voy a vacilar. Si eso es lo último que quieres hacer ¡QUE ASÍ SEA!... Ale, ¿ya estás contento?
Atentamente, tu padre.
PD: Te he censurado media carta y la han tenido que descifrar entre 5 personas, tío inculto.

\> Buenas "Owl", ¿cómo te va el "curro"? Te envío este "emilio" (perdiendo así un tiempo valioso de mis estudios) para criticar tu rincón. No voy a insultarte, porque si no sería igual de rastrero que tú, aunque no creas que por falta de ganas no es. Para empezar, ¿qué pinta un miserable como tú en una revista como ésta? En mi opinión, la estropeas con el sólo hecho de poner tu foto con ése careto de chulito de calle que tienes. ¿Y por qué te llaman ***Búho***? A mí personalmente me fascina esa especie de aves, ya que son simpáticos e inteligentes y tú los insultas bochornosamente. ¿Es que acaso comes carroña? ¿le robas las ratas que caza tu gato para comértelas? Tú no matarías ni a una mosca, el trabajo sucio lo hace tu gato, que te tiene dominado (por eso te quita la silla). A ése le echo yo mi caniche con Pedrigree y te quedas sin comida. Tú que dices estar en la onda, ¿por qué llevas unos tejanos pasados de moda? Ahora se llevan que parecen gastados, por si no vas a los mercadillos. Otra cosa más, Buhillo, seguro que tus gafas las compraste en los 20 duros y tu chupa la cogiste de un container hace años, ¿me equivoco? Bueno "Bufus" (Búho en latín, ignorante) a ver si con mi sabiduría te avergüenzas y dejas

la revista (que lo hago por su bien) y te vas a barrer calles (que es lo tuyo).
Alejandro Costas

- ***Alejandro Costas*** jajaja, tienes nombre de telenovela macho, de las que dan al mediodía para que a la gente le entre sueño y se echen la siesta.
Bueno, vamos a ver pijillo, ¿tú qué estudios vas a tener? Seguro que te dieron el título de primaria reuniendo puntos de los *chococrispis*.
Pa empezar ya me insultas con lo de rastrero, vas del palo "no quiero decir que eres un mamarracho", pero lo dices. Tú si que eres un rastrero, que te rompieron el agujero. Mira qué verso, que rima de la gran pxxx.
Yo estoy en esta revista pa responder amablemente a quien me escribe como las personas y pa espantar a bufones como tú.
No me llaman ***Búho***, SOY el ***Búho***, que no te enteras nene. ¿Tú quién eres para saber si me puse yo el apodo o me lo pusieron?, pírate a la playa anda.
No digas mentiras, que sé que llevaste mi foto a ampliar y ahora la tienes de póster para fardarles a tus amiguitos pijos.
Y otra cosa tan tío listo que eres, ¿qué dices que comen los búhos? ¿carroña? Pfffff. ¿Qué te piensas que los búhos son carroñeros como los buitres o qué?. Macho tan intelectual que vas y luego no sabes nada. Ponte a mirar *National Geographics* en vez de los *Teletubis*. Y por cierto, mi gato no caza ratas, le quita los bocadillos a pardillos como tú, y venga, trae a tu chucho y ves preparando un hoyo en el parque para lo que pase después de ver al gato.
Mi gato y yo tenemos peleas como en todas las casas hay, cuando me quita la silla yo lo quito a trompadas.
¿Pero qué dice éste de mis tejanos? Como buen pijo que eres, seguro que llevas unos pantalones de plástico y unas gafas como las de *Raphel*. ¡Pero ande vas! ¡Diciendo que para ir a la moda hay que comprar en mercadillos!, yo compro calidad, no como tú, trapero.
Sí, te equivocas, como en todo lo que has balbuceado por esa bocaza y no te voy a decir de dónde saqué la chupa, que te corroan las ansias de saberlo.
Yo seré un "bufus", pero tu eres un BUFÓN en mayúsculas, un bufón de bufones.
Anda y vete a llorarle a tu mami, dile que un búho te ha dicho lo que no te ha dicho ella en toda su vida, que eres un inútil totalitario.

> ***Búho***, en tu respuesta a mi anterior carta dejaste claro lo vulgar que eres. Yo te expuse razonablemente mis razones por las que debes abandonar la revista y me ignoraste por completo, explicándome tus preferencias culinarias, que claro está, no me importan.
Esta vez tan sólo deseo que respondas a mi pregunta ¿sabes algo de juegos?. Y una cosa más... márchese Sr. Búho ¡márchese!.
PD: Te escribo por e-mail porque no merece la pena gastar dinero en sellos por una tontería así.

- Este ser está tan empanado que no me dice ni su nombre. Pero con mi astucia sin límites deduzco que es el cortito de ***Juan Diego***, uno que quería camorra hace unos meses.
Pues bien, bufón ***Juan Diego***, te voy a responder de nuevo. También me gustan los altramuces y los pistachos, la comida para machos, como yo.
Venga, sigue intentándolo campeón. Por culpa de responder a estos individuos no me cabe ningún dibujín para publicar y tampoco iba a poner los que me enviaron estos engendros, como el de *Pokemos* en tejanos de ***Antonio JB***.
Yo soy pura bondad, son estos tipos envidiosos que hacen que sea así. Me dicen unos improperios y unas palabritas fuera de tono que tengo que censurar para que no hieran vuestra sensibilidad. Son malas personas, l@s que estáis en casa no los imitéis, podríais acabar tan empanados como ellos.
Escribidme bien y os responderé bien, haced el bufón y seréis tratados como tal.

"Al pan pan y a los bufones leña"





Games Tech - Special Forces Mail
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

Dirección e-mail:
gamestech@aresinf.com

¿Cómo va eso ***Gamestfans***? ^o^. Aquí estamos un mes más para... Ejem, bueno, bueno... Ryofu acaba de tener una "indisposición", así que como buen compañero suyo me encargaré este número de su sección, jejeje. Si alguien pensaba que me perdería de vista hasta el mes siguiente va listo... Por lo pronto tengo que averiguar por qué le han dado mi página al Lechuzo.

Empezamos con una carta de ***José Antonio Cerqueiro***, de Santiago de Compostela. Dice que le encanta nuestra revista, aunque a veces no la encuentra en todos los kioscos.
Pues esto se debe a que no tiene tanta tirada como otras que ya están asentadas en el mercado desde hace tiempo. Hay sitios a los que no llega y en otros lo hace en pequeñas cantidades, entonces los últimos que acuden a comprarla no la encuentran. De todas formas siempre puedes pedir los números que te falten siguiendo las instrucciones de la última página de la revista.
Nos felicita por el CD y sugiere que los vídeos tengan un pelín más de calidad. Normalmente no les bajamos la calidad y si lo hacemos es para que quepan más en el CD. No creo que nadie se queje de que incluimos poca cantidad de vídeos, más vale muchos y que ocupen poco, que pocos y que ocupen mucho ¿no? Podríamos llenar un CD con 10 vídeos de 50 megas cada uno (que hay revistas que lo hacen) y algo más para rellenar y quedarnos tan panchos, pero no es nuestra filosofía ;)
Nos comenta que le gustaría trabajar diseñando personajes y juegos y nos pide alguna dirección para enviar sus muestras... Pues lamento decirte que el panorama está muy mal, compañías de videojuegos en España que valgan la pena se pueden contar con los dedos de una mano y te sobrarían dedos. Otra cosa es el talento, que hay y mucho, sobretodo grafistas especialistas en 3D. Lo que hace mucha gente que sabe que vale es probar suerte con compañías extranjeras, aquí está la cosa muy mala.


José Antonio Cerqueiro es el autor de este dibujo llamado Linka y Mastodonte

No se me da mal la cosa, pasemos a otra carta que estoy en racha.
Nos escribe ***Akemi chan***, de Cádiz. En su carta nos cuenta que le encantan las secciones del Búho, aunque no se atreve a escribirle por si le responde mal. En mi opinión el Búho es de lo peor, está intentando quedarse con mis páginas pero lo lleva claro. He de reconocer que a veces se comporta bien y responde correctamente, parece que su humor cambia a cada rato, es muy raro.
Nos sugiere que incluyamos una sección de juegos manga. Pues estás de suerte, porque desde el número pasado ya tenemos. Habrá llegado tarde la carta o no te habrás comprado.
Nos pregunta por juegos manga que vayan a salir. En Japón no paran de salir, aquí no. Ese puede ser un tema para sacarlo en mi sección. Lo que más llega aquí son juegos de ***Yugi Oh***, y personalmente a los que he jugado no me ha gustado ninguno. Los de ***Dragon Ball*** que han llegado hace no mucho tampoco me gustan. ¡Está la cosa mala aquí también! Si será por que salen pocos allí en Japonlandia...

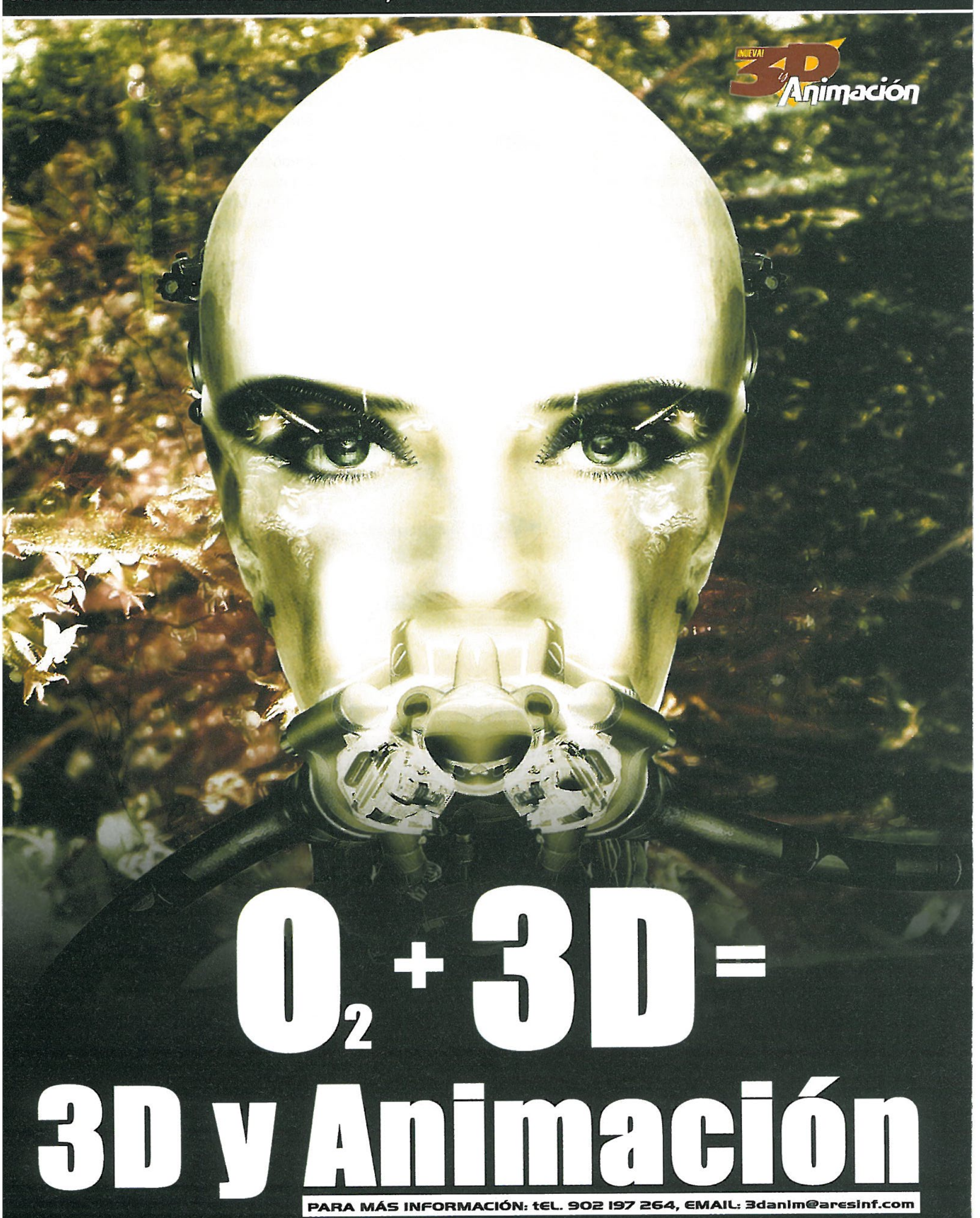
Un desesperado ***Juan "Redfield"*** nos envía un email pidiendo consejo. No sabe si venderse su **Gameboy Advance** para comprarse el modelo **SP** y nos confiesa querer vender su **Dreamcast** para adquirir una **Xbox**.


César "Psylocibe Boy" vuelve con un dibujo de Mizuki, de ***SShodown 2***

Ante todo he de decir que este email lo acabo de responder, por la prisa que le corre a Juan. Ahora os contaré la opinión que le di, por si alguien está en la misma situación.
En mi opinión cambiar una **GBA** normal por una **SP** es una tontería. Vale sí, la otra tiene luz... y también consume más rápido la batería, es más incómoda y no tiene salida de auriculares de serie. No todo son ventajas, y de alguna forma veo a la normal más resistente. Que alguien se la compre de primeras vale, pero vender la normal para comprarse la **SP**, pues no.
Con la **Dreamcast** haz lo que quieras, yo no la vendería, ya que la **Xbox** aún va a bajar más de precio y está en todos lados. Si luego quieres volver a comprar la **Dream** lo tendrás más difícil.

¿Qué tal se me ha dado? ¡Voy a ir entregando la página antes de que llegue Ryofu y me descubra! Nos vemos en mi sección de opinión el mes que viene.

Dan
Saikyo Metal Dojo Madness


REVISTA DE INFOGRAFÍA, ANIMACIÓN Y DISEÑO 3D PARA PC
¡NUEVA! 3D y Animación
O_2 + 3D =
3D y Animación
PARA MÁS INFORMACIÓN: tEL. 902 197 264, EMAIL: 3danim@aresinf.com

CRIMSON SEA - XBOX

Modo fácil (G-Squad mode)
Un truco que se está poniendo de moda últimamente en este tipo de juegos: falla una misión repetidas veces o déjate matar otras tantas para activar el modo fácil.

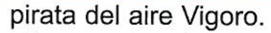
EX Mode
Completando el juego en el modo standard mantendremos el dinero de la partida anterior. También empezaremos con nuevos objetos que no se pueden conseguir en el desarrollo de una partida normal.



SKIES OF ARCADIA LEGEND - GAMECUBE

Secuencia de introducción cambiada
Lleva a Fina en tu equipo para ver una secuencia de introducción distinta en la que aparece Cupil.

Secretos ocultos
Consigue todos los rangos de Vyse para conseguir los tres secretos del juego:
En la isla de la media luna encantarás y podrás desafiar al pirata del aire Vigoro.
El mercante misterioso vende el machete del colmillo del cielo.
Un nuevo descubrimiento aguardará en lo alto de la isla que está a medio camino de la isla de los marineros y la del santuario.





MONKEY BALL 2 - GAMECUBE

Etapas adicionales
Para tener acceso a las 10 etapas adicionales del nivel beginner, termina las 10 etapas del modo del beginner sin usar ninguna continuación.
Lo mismo sirve para los niveles Advanced y Expert.

Master Mode
El Master Mode se consigue completando las 50 pantallas del modo Expert, junto a las 10 adicionales del mismo que se consiguen según el truco anterior. Se debe hacer sin continuar.
Se pueden conseguir otras 10 etapas extra si completamos las 10 del Master mode sin continuar.

Nuevo menú
Desbloqueando todos los party games conseguiremos una nueva opción en la que podemos comprar vidas extra, entre otras cosas.



ZELDA WIND WAKER - GC

Cambio en la música
Introduce la palabra Zelda como tu nombre para cambiar la música de fondo.

Idioma de Hyrule comprensible
En la segunda vuelta del juego, los personajes que hablaban en la lengua de Hyrule lo harán en castellano.

Cámara DX y traje inicial
Completando el juego obtendremos la cámara DX, que nos permite hacer fotos en color y el traje que tiene Link al principio de la partida.



TOP 10 DEL MES

ACT = Acción	PLT = Plataformas	SHT = Shooter
ADV = Aventura	PUZ = Puzzle	SIM = Simulador
FIG = Lucha	RAC = Conducción	SLG = Estrategia
GUN = Pistola	RPG = Rol	SVH = Survival Horror

SISTEMAS



PlayStation.2

1	**Metal Gear Solid 2 Substance**	ADV
2	Kingdom Hearts	RPG
3	Final Fantasy X	RPG
4	Pro Evolution Soccer 2	SIM
5	Onimusha 2: Samurai's Destiny	SVH
6	Guilty Gear XX	FIG
7	Galerians ASH	SVH
8	Devil May Cry 2	ACT
9	Moto GP3	RAC
10	Tenchu 3: La ira del cielo	ACT

NINTENDO GAMECUBE

1	**Legend of Zelda the Wind Waker**	RPG
2	Metroid Prime	ADV
3	Resident Evil 0	SVH
4	Super Mario Sunshine	ADV
5	Phantasy Star Online 1 & 2	RPG
6	Resident Evil	SVH
7	Mario Party 4	PUZ
8	StarFox Adventures	ADV
9	Super Smash Bross Melee	FIG
10	Eternal Darkness	SVH



XBOX

1	**Panzer Dragoon Orta**	SHT
2	Dead or Alive 3	FIG
3	Project Zero	SVH
4	Splinter Cell	ADV
5	Metal Gear Solid 2 Substance	ADV
6	Silent Hill 2 Restless Dreams	SVH
7	Crimson Sea	ACT
8	Capcom vs SNK 2 EO	FIG
9	Dead or Alive Xtreme Beach Volley	SIM
10	Jet Set Radio Future	ACT

GAME BOY ADVANCE

1	**Metroid Fusion**	ADV
2	Castlevania: Harmony of Dissonance	ADV
3	Zelda a Link to the Past + 4 Swords	RPG
4	Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	PLT
5	Sonic Advance	PLT
6	Shining Soul	RPG
7	Golden Sun	RPG
8	Virtua Tennis	SIM
9	Megaman Zero	ACT
10	Street Fighter Alpha 3 Upper	FIG

TOP VENTAS JAPÓN

1 Tenchu 3: Wrath of Heaven **From Software** PS2
2 Fire Emblem: Blazing Sword **Nintendo** GBA
3 Summon Night: Craft Sword Story **Banpresto** GBA
4 Dragon Quest Monsters: Caravan Heart **Enix** GBA
5 Giftpia **Nintendo** GC
6 Made in Wario **Nintendo** GBA
7 Nechu Professional Baseball 2003 **Namco** PS2
8 The 2nd Super Robot Taisen Alpha **Banpresto** PS2
9 Doko Demo Issyo: Watashi Naehon **Sony** PS2
10 The Convenience Store 3 **Hamster** PS2
11 RPG Tsukuru Advance **Enterbrain** GBA
12 Taikou no Tetsujin: D.S.D.H.M **Namco** PS2
13 Yumeria **Namco** PS2
14 Naruto **Tomy** GC
15 Bokujyo Monogatari Mineral Town **Victor Int.** GBA
16 WRC II Extreme **Spike** PS2
17 Taikou no Tetsujin **Namco** PS2
18 Final Fantasy X-2 **Square** PS2
19 Yu-Gi-Oh Worldwide Ed. Stairway to Destined Soul **Konami** GBA
20 Pocket Monster Sapphire **Nintendo** GBA

YA A LA VENTA

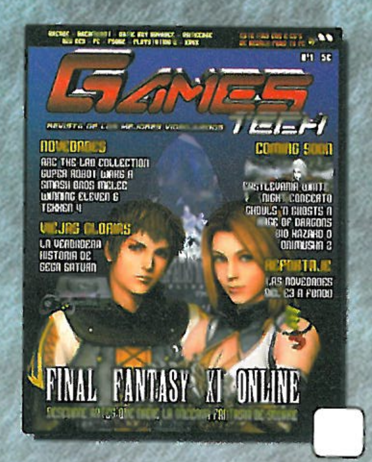
EUROPA:
09/05/2003
Castlevania Aria of Sorrow (GBA)
15/05/2003
Shinobi (PS2)
23/05/2003
Ikaruga (GC)
Skies of Arcadia Legends (GC)
Silent Hill 3 (PS2)
PSO Episode I & II (XBox)
Wario Ware Inc: Mega Microgames (GBA)
EEUU:
07/05/2003
Lufia the Ruins of Lore (GBA)
.hack Part 2: Mutation (PS2)
JAPÓN:
22/05/2003
Metal Slug 3 (PS2)
29/05/2003
Virtual On Marz (PS2)

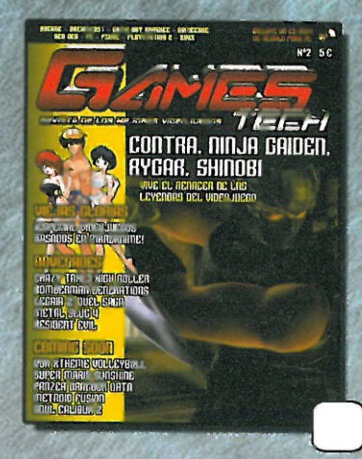
El top 10 de sistemas es de versiones europeas. Las fechas de salida de los juegos son orientativas.

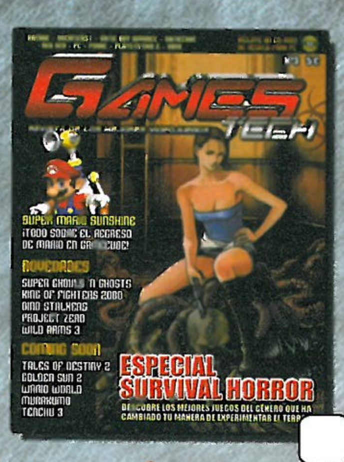
SUSCRÍBETE A



COMPLETA TU COLECCIÓN SOLICITANDO LOS NÚMEROS ATRASADOS QUE TE FALTEN













¡VUELVE A ESTAR DISPONIBLE!





LA REVISTA QUE ESTABAS ESPERANDO. TODOS LOS MESES CON UN CD REPLETO DE MATERIAL EXTRA MUY SELECCIONADO. ¡NO ESPERES MÁS Y SUSCRÍBETE YA!

MARCA EN EL RECUADRO LOS Nos QUE TE INTERESEN. TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra Reembolso
- ☐ Con tarjeta de crédito:

FIRMA

NIF:
VISA - MASTER CARD:

FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A GAMES TECH POR SÓLO 48 € + 4 DE GASTOS DE ENVÍO

Deseo suscribirme a Games Tech a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08970 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

y por e-mail a:
suscripciones@aresinf.com

TODO LO QUE TE GUSTA EN TU MÓVIL

¡¡NUEVOS Y MEJORES!!

www.tu-logo.com

¡¡¡AHORA A TRAVÉS DE SMS!!!

SERVICIOS AL 7788 VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES

SGAERMV&M/508/06/9016

TONOS ÉXITOS

Envía un sms al 7788 con la clave TONO12 (espacio) marca del móvil (espacio)código del tono

Ej: tono12 motorola 1850

1850	Shania Twain / Ka Chin
1714	BSO El Señor de los anillos / The Uruk Hai
1441	Rage Against the machine / The Matrix
1402	Smash mouth / Shrek BSO
1381	John Williams / Indiana Jones
1380	John Williams / Harry Potter BSO
1296	Chad and Josey / Spiderman
1221	Najwajean(guerreros) / Human Monkeys
1134	BSO / E.T.
833	Mancini / pantera Rosa
799	Defcon dos / El dia de la bestia
714	El Fary (Torrente) / Apatrullando la ciudad
716	Jarabe de palo / A lo loco (Milagro P.Tinto)
1545	Simpsons BSO / Rasca y Pica
1538	Shinchan BSO / Shinchan
1384	Simpsons / The Simpsons
1379	Gadget / El inspector Gadget
1053	South Park / Uncle Fucker
1746	Not gonna get us / TATU
1655	Morenita / Upa dance
1747	No me llames iluso /La cabra mecanica
1568	Die another day /Madonna
1674	Skater boy / Avril Lavigne
1106	Get the party started / Pink
1733	Hombres / Fangoria
1376	James Bond BSO / Moby
1727	Beautiful / Christina Aguilera
1732	Angila / DJ Marta
1749	Sambame / Upa Dance
271	Friends're friends / Anuncio Estrella Damm
806	Oando, gando, gando / Anuncio Heineken
836	Wassup / Da Muttz(anuncio Budweisser)
812	Supersexy Girl / Fundación Tony Manero
1662	Las muñecas de famosa / Anuncio TV
829	No nos moverán / Verano azul

MENSAJES ANIMADOS

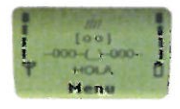
€0,90+IVA/sms. Válido para Nokia: 3210,3310, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 8810, 8850, 3330, 5210, 5510, 7650, 8310, 3410. Precio: 0,90€ + IVA

Envía un sms al 5410 con la clave ANIMA8(espacio) y la categoría elegida. ¡Recibirás divertidos sms animados para enviar a tus amigos!

Las categorías son: AMOR ó VARIOS



ej: ANIMA8 AMOR



ej: ANIMA8 VARIOS

LOGOS MANGA

Envía un sms al 5099 con la clave LOGO2 (espacio) código del logo o llamando al 906 032 884

Ej: logo2 16219

16219	16218	16215
16225	16222	16188
16223	16224	16169
16212	16211	16109
16200	16226	16214
06013	06419	06205
16167	16131	16103
06395	16172	16183
16165	16127	06006
16152	16134	06157
16164	16148	06372
16163	16129	06431
16138	06468	16206
16150	16158	16198
16143	16156	16204
16149	06469	06471
16115	16125	16126
16101	16112	16143
16105	16207	16149
06069	16175	16195
16108	16162	16210
16124	16159	16155
16115	16180	16196
16193	16208	16132
16161	50144	06204
06464	06059	06058



Envía MANGA al 5077 y sigue las instrucciones:

1. DATE DE ALTA: envía la palabra clave manga (espacio) y tu nombre clave o nick.
   ej: manga chihiro

   YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!! ESPERA TUS MENSAJES
2. CONSULTA QUIÉN ESTA EN LA SALA: manga (espacio) lista
3. CAMBIA TU NICK: manga (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

(si quieres darte de baja envía: manga (espacio) stop)

TONOS MANGA

Envía un sms al 5099 con la clave TONO2(espacio) código del tono o llamando al 906 032 884

Ej: tono2 71000

71000	Doraemon/Tema principal Doraemon
71001	Akazukin Chacha/Kiki Iro Omoi
71002	Candy Candy/Candy Candy Song
71003	Carcaptor Sakura/Catch You Catch Me
71005	Tobira wo akete / Cardcaptor sakura
71007	Chrono Trigger/Millenial Fair
71008	Digi Charat/Party Night
71010	Dragon Ball Z 2/Battle 2 Theme
71006	Sakura / Cardcaptor
71024	Rhythm emotion / Gundam wing
71015	Zankoku na tenshi no.../ Evangelion
71011	Dragon Ball Z/Head Cha La
71012	Evangelion/Komm Susser Todd
71016	Final Fantasy VII/Fiddle de Chocobo
71018	Final Fantasy VI/Kefka Theme
71019	Final Fantasy/Electric de Chocobo
71020	Flame of Rekka/Nanka Shiawase
71021	Fushigi Yuugi/Itooshi Hito No Tame Ni
71023	Gundam Wing/Just Communication
71027	Inuyasha/Change the world
71028	Kareshi Kanojo/Tenshi No Yubiriki
71029	Kimagure Orange Road/Orange Mistery
71030	Lain/Duvet Lain Theme
71031	Love Hina/Sakura Saku
71036	Mazinger Z
71037	Pokemon
71040	Ranma 1.2/Ryoga Theme
71043	Rurouni Kenshin/Sobakasu
71044	Sailor Moon/Alan Flute
71061	Final fantasy X/Suteki da ne
71049	Tenchi Muyo/I'm a Pioneer
71047	Sakura Taisen/Geki! Teikoku Kagekidan
71057	Winnie Lau/First Lover
71033	Macross/Ai Oboeteimasu Ka
71051	X Japan/Endless Rain
71071	Memories / Final Fantasy Tactics
71076	Boss / Final Fantasy VII
71063	Melodies of life / Final Fantasy IX
71013	Evangelion / Misato Theme
71038	Marmalade boy / Egao ni aitai
71014	Evangelion / Thanatos if I cant...
71032	Macross Plus / Voices
71033	Macross / Ai Oboeteimasu ka
71034	Magic knight rayearth / Yuzurenai negai
71035	Manga / Dragon Ball
71044	Sailor Moon / Alan flute / Sailor Moon
71041	Ramma 1.2 / Omoide ga Ippai
71058	Akazukin chacha / Chacha ni omakase
71054	X / X2
71065	Final Fantasy / Prelude
71072	Final fantasy Tactics / Shop
71056	Ding Dong / Ding Dong
71049	Tenchi muyo / I'm a pioneer
71046	Sailor Moon / Otome no policy
71090	Final Fantasy VIII / Odeka ke chocobo
71069	Final Fantasy VI / Shadow kun
71086	Final Fantasy VIII / Balamb Garden
71079	Final Fantasy VII / Cid
71081	Final Fantasy VII / Jenova
71042	Rurouni kenshin / 13 no junjoi na kanjou
71064	Manga / Arale
71066	Final Fantasy X / To Zanarkand
71069	Final Fantasy IX / Hildagaldy